N. GIFFARD



LES ECHECS

LA TACTIQUE MODERNE

Editions du Rocher

LES ÉCHECS

NICOLAS GIFFARD

LES ÉCHECS

LA TACTIQUE MODERNE



ISBN 2 268 00943 2

Introduction

« J'avais une position gagnante. Au moment critique je n'ai pas vu le sacrifice gagnant, j'ai temporisé, mon adversaire a contre-attaqué et j'ai perdu. »

Pas un joueur de compétition n'ignore la triste litanie du joueur qui aurait dû gagner. La défaite se digère mieux si elle est arrivée « logiquement », après une domination de l'adversaire. Si l'on manque un coup gagnant, si la situation se retourne et si l'on perd, alors la logique n'est pas respectée et les esprits cartésiens se voient rappeler que les échecs sont plus un sport qu'une science.

La vertu du « coup » gagnant est de faire passer l'avantage du plan théorique au plan concret, de le faire devenir décisif, c'est-à-dire aller, dans l'ordre décroissant, au mat, au gain de la Dame, au gain d'une Tour, au gain d'un Fou ou d'un Cavalier, au gain de la « qualité » (Tour contre Fou ou Cavalier), ou au gain de deux pions. Pour figurer dans ce livre j'ai imposé au « coup gagnant » qu'il rapporte au minimum deux pions, car souvent le gain d'un pion n'amène pas un avantage décisif.

Ce livre a deux buts. Le premier est de vous distraire. La recherche, et la découverte, d'idées brillantes et originales délasse en même temps qu'elle rafraîchit l'esprit. C'est à une autre qualité, essentielle pour figurer au catalogue de

ces « Coups Gagnants », qu'a trait le second objectif du livre : l'efficacité. *Je voudrais vous apprendre à concrétiser un avantage, en évitant les désagréments cités plus haut, à jouer « efficace » en somme.*

*Le lecteur aura le privilège, par rapport au joueur qui a vécu la partie en direct, de savoir qu'*il y a *quelque chose à faire, qu'il* existe *une combinaison, mais les indications s'arrêtent là, il n'est pas mentionné s'il faut faire mat ou, par exemple, s'il faut capturer un Cavalier. Ce sera à vous de saisir l'essence de chaque position et de comprendre où orienter vos recherches.*

Au débutant je conseillerais de placer les pièces sur un échiquier réel, ce qu'un spécialiste pourra éviter en conjecturant plusieurs coups à l'avance avec le seul appui visuel du diagramme imprimé, comme le joueur de tournoi qui n'a pas le droit de bouger les pièces.

Tous ces coups gagnants sont d'ailleurs tirés de la pratique des tournois. J'ai choisi ceux-ci dans l'histoire récente des années 80 qui ont vu une sorte d'explosion par le nombre des tournois et, aussi, la formidable augmentation du niveau moyen des compétiteurs. Les tournois « Open » et leurs prix parfois alléchants ont fait naître une nouvelle race de joueurs plus téméraires que leurs aînés, prêts à prendre le risque de la défaite s'ils peuvent avoir la chance de décrocher un lot en monnaies sonnantes et trébuchantes. Peu orthodoxe, ce style de jeu a cependant le mérite de créer des complications tactiques génératrices de déséquilibre et, donc, de victoires. Il faut voir là l'explication du sous-titre « La Tactique Moderne ».

Les joueurs mentionnés vont de Kasparov jusqu'à... l'amateur inconnu, celui-ci tenant souvent le rôle du perdant. Tous les thèmes tactiques, clouages, attaques doubles, interception et autres échecs à la découverte, sont représentés. L'ordre d'apparition, quant à lui, est lié au degré de difficulté. Le livre commence avec des problèmes très faciles et s'achève par des combinaisons plus complexes. Toutefois j'ai voulu faire un livre accessible à tous et il n'est nul besoin de posséder un « classement Elo » élevé pour comprendre les solutions. La plupart du temps celles-ci consistent en la suite des coups réellement joués, accompagnés d'explications. Parfois le perdant n'a pas

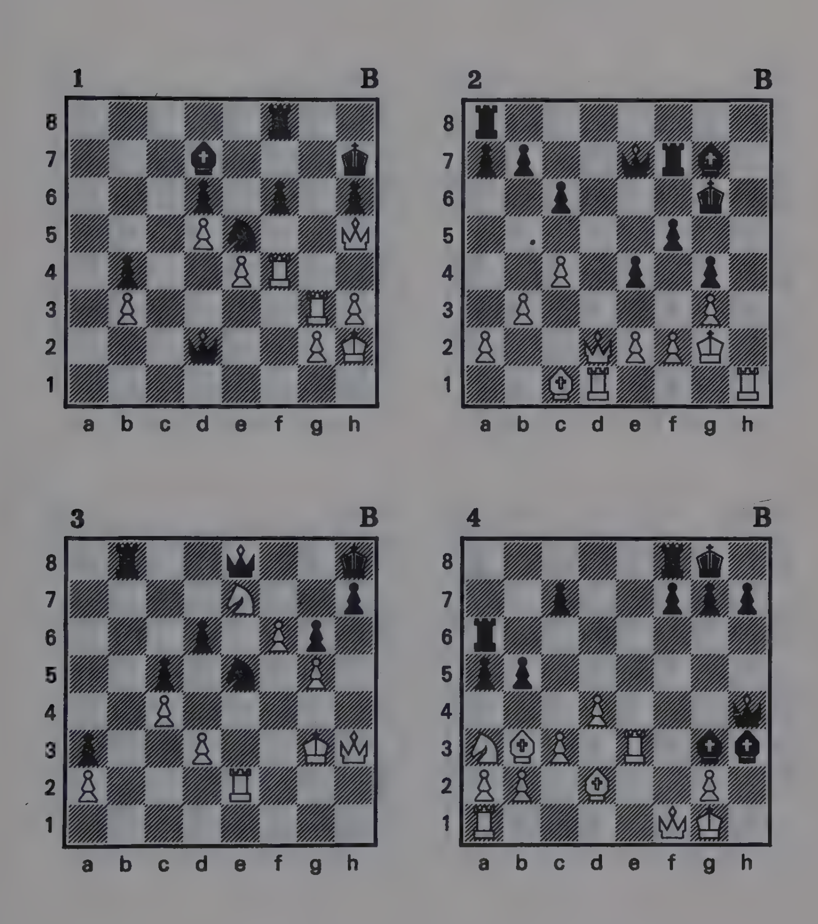
joué la défense la plus intéressante, et alors j'ai remplacé ses coups de désespoir par une défense plus tenace. Parfois aussi la partie s'est, en fait, arrêtée dans la situation du diagramme par l'abandon d'un des joueurs, et j'ai alors, en donnant la suite qui aurait dû arriver, expliqué le pourquoi de ce renoncement. D'autre part, en préambule au coup gagnant le lecteur s'en verra indiquer l'idée génératrice, brièvement résumée.

Dans tous les exercices il faut donc, avec le camp auquel c'est le tour de jouer, trouver le coup ou la suite de coups qui fait la décision le plus rapidement et le plus nettement possible.

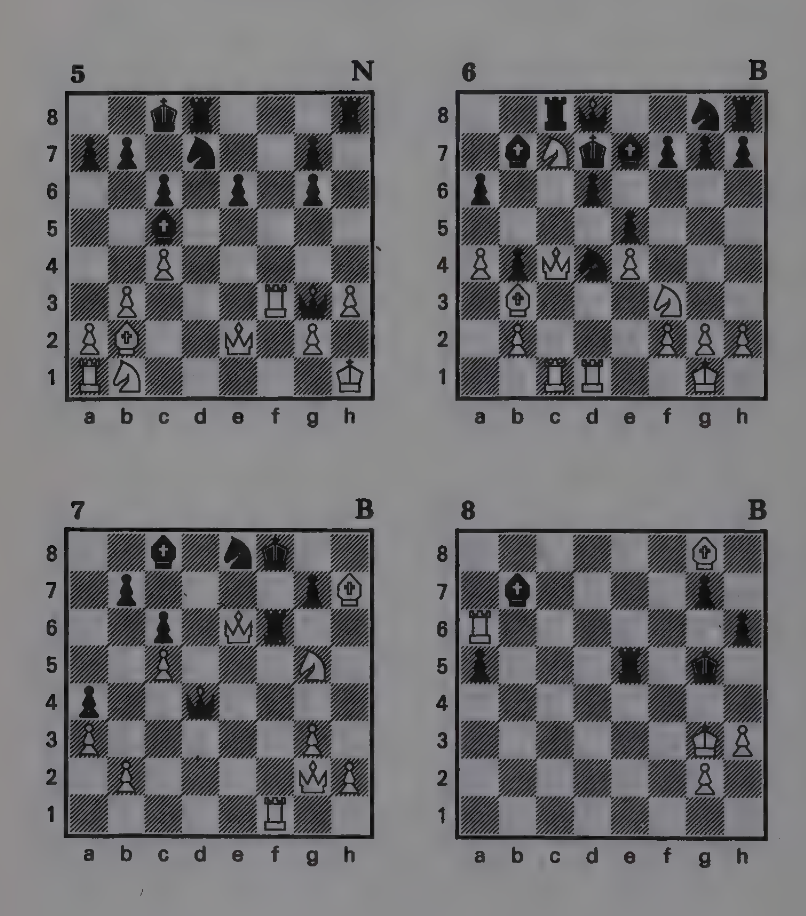
A vous de jouer !

Ire Partie

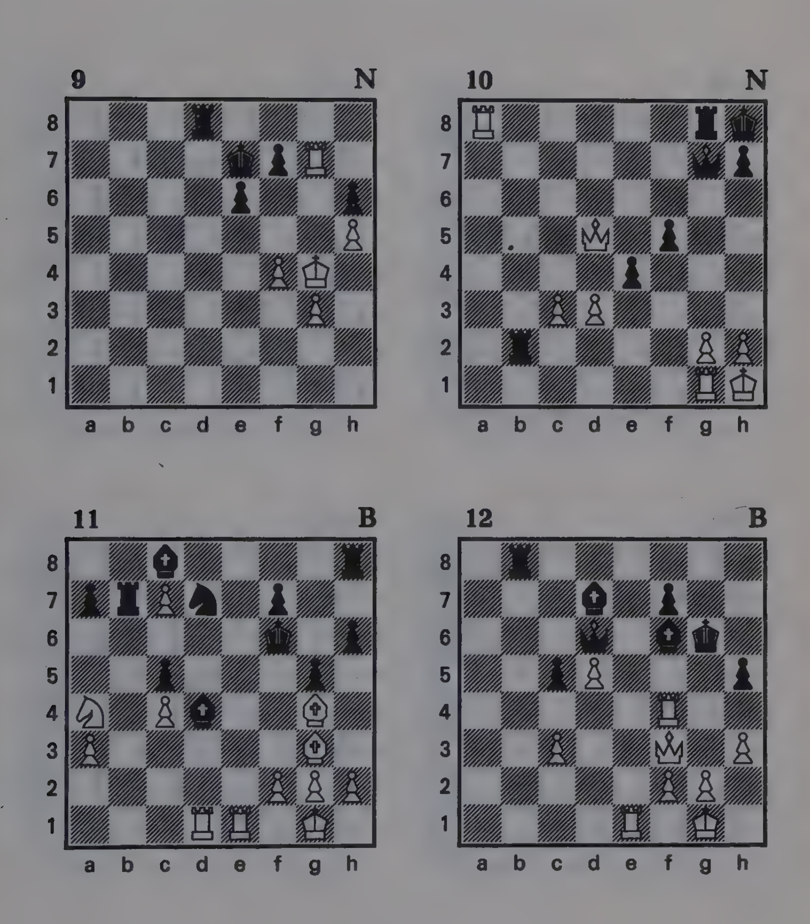
B : Les blancs jouent et gagnent



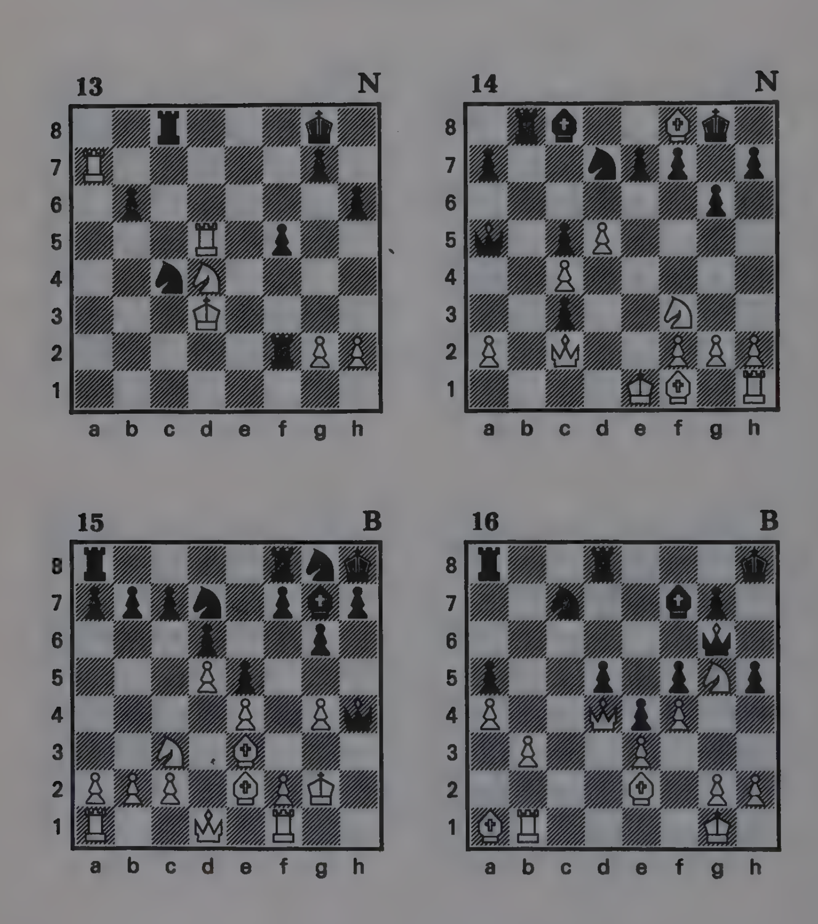
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



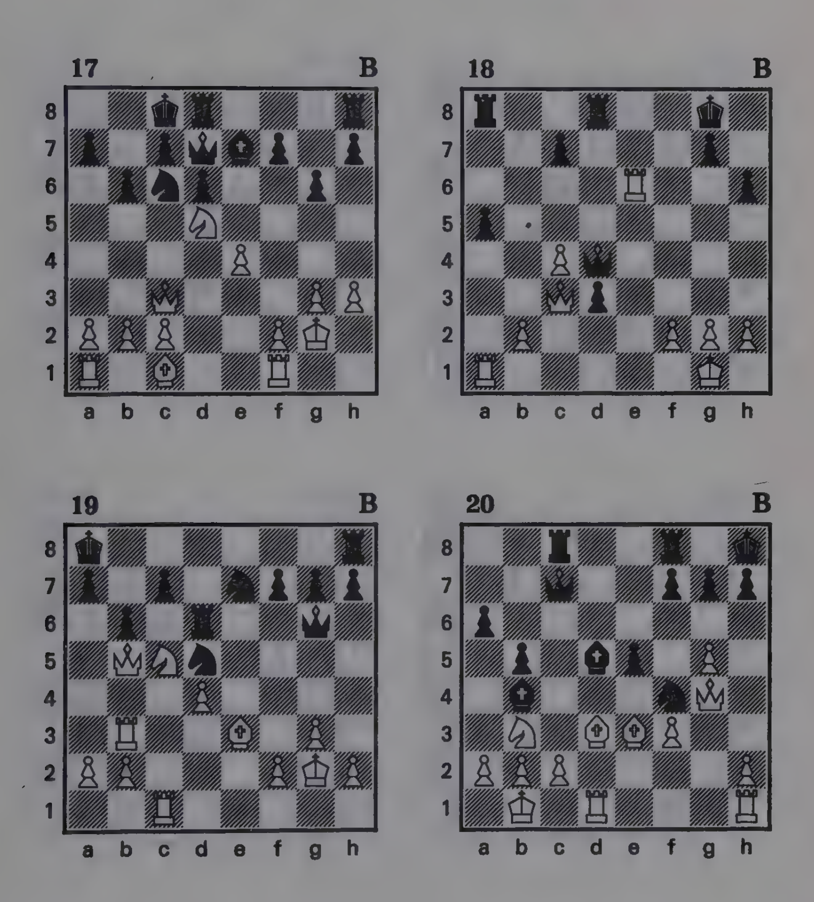
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



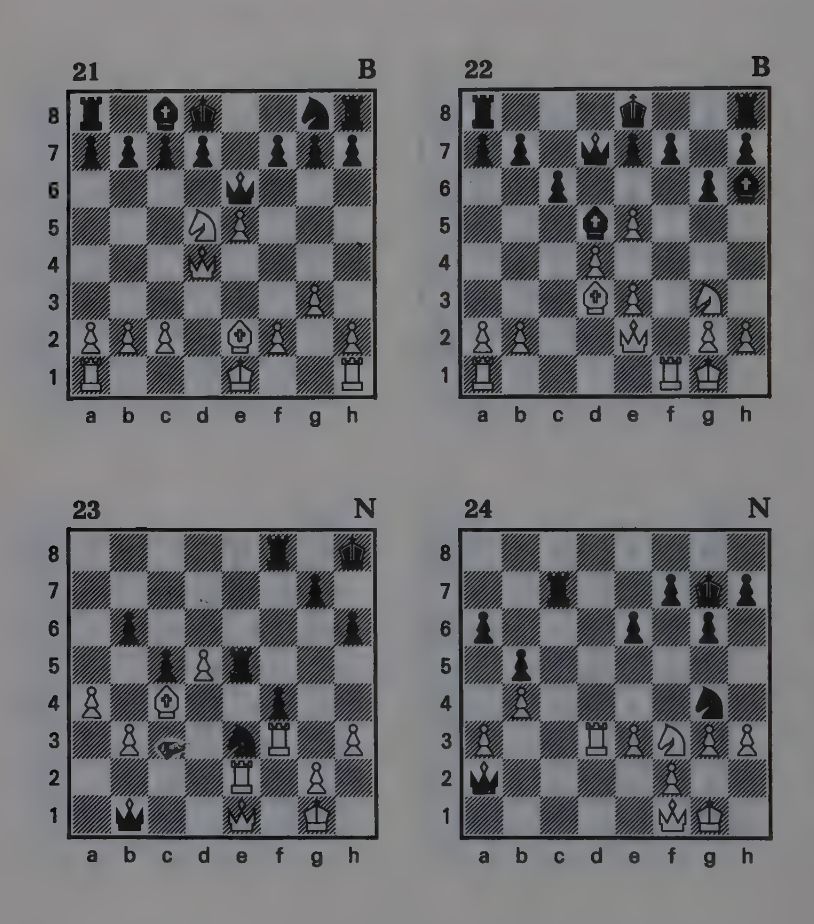
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



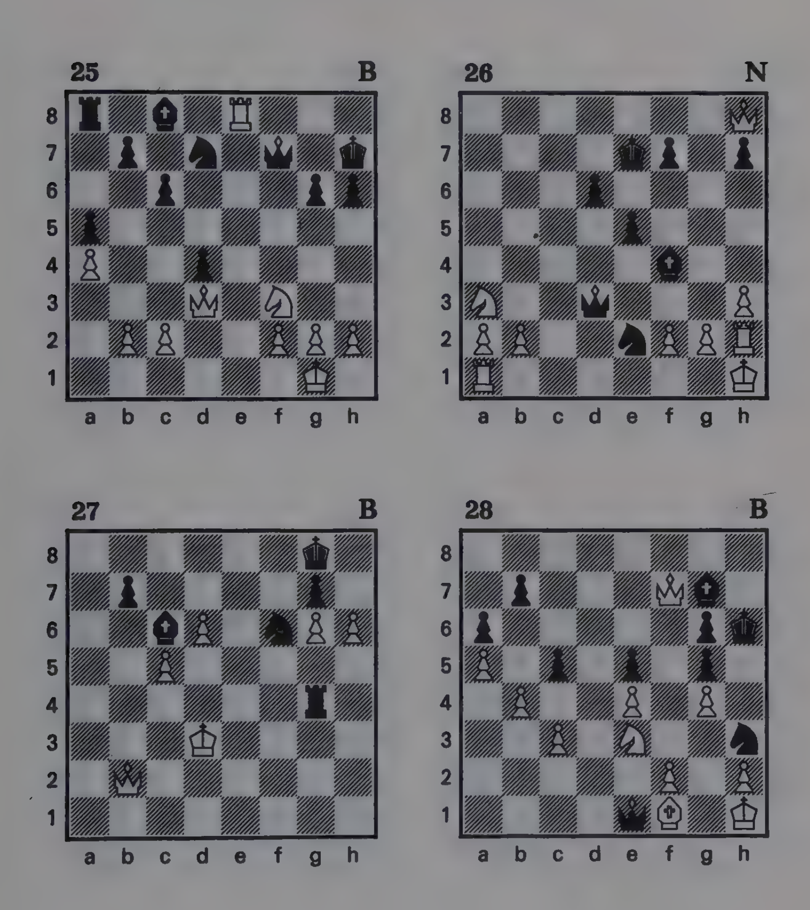
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



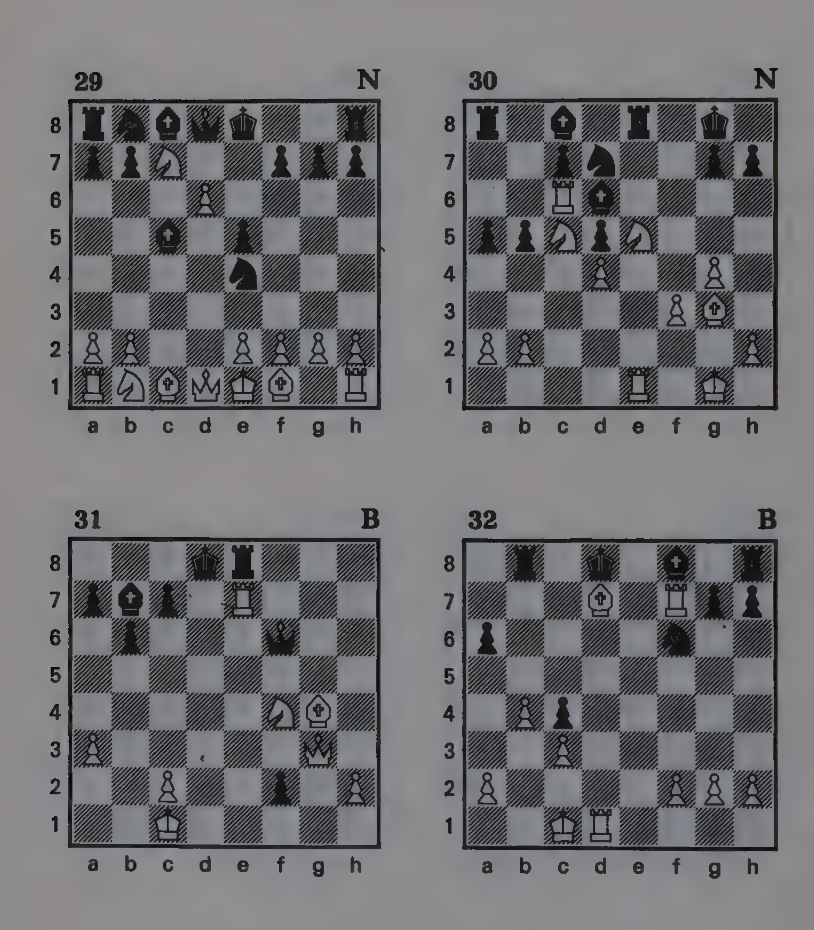
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



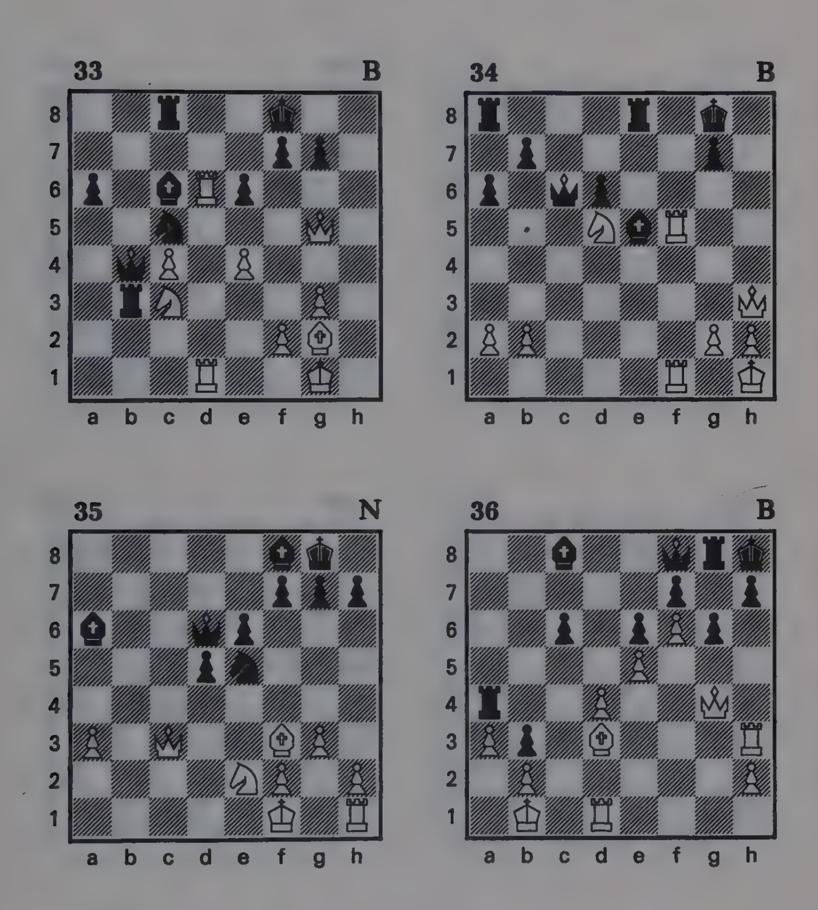
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



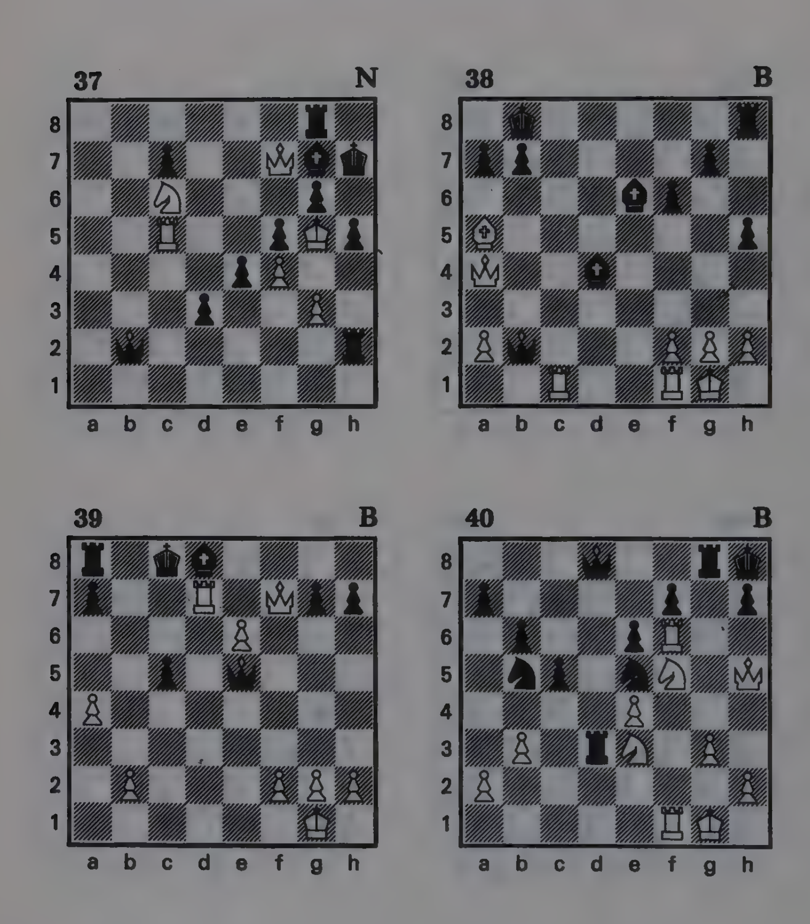
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



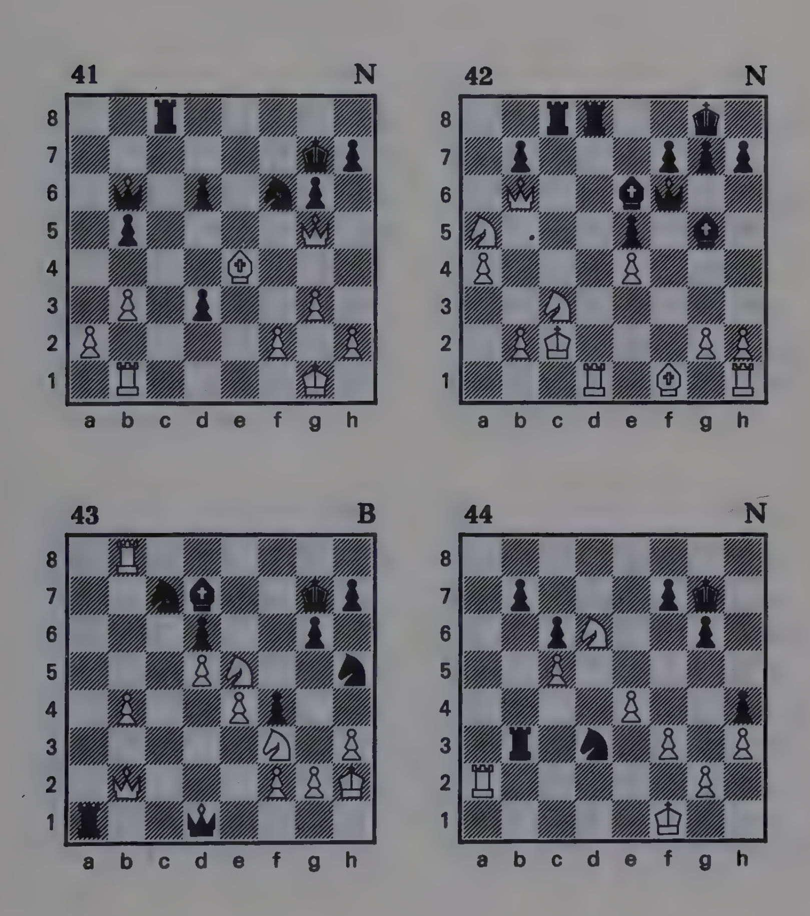
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



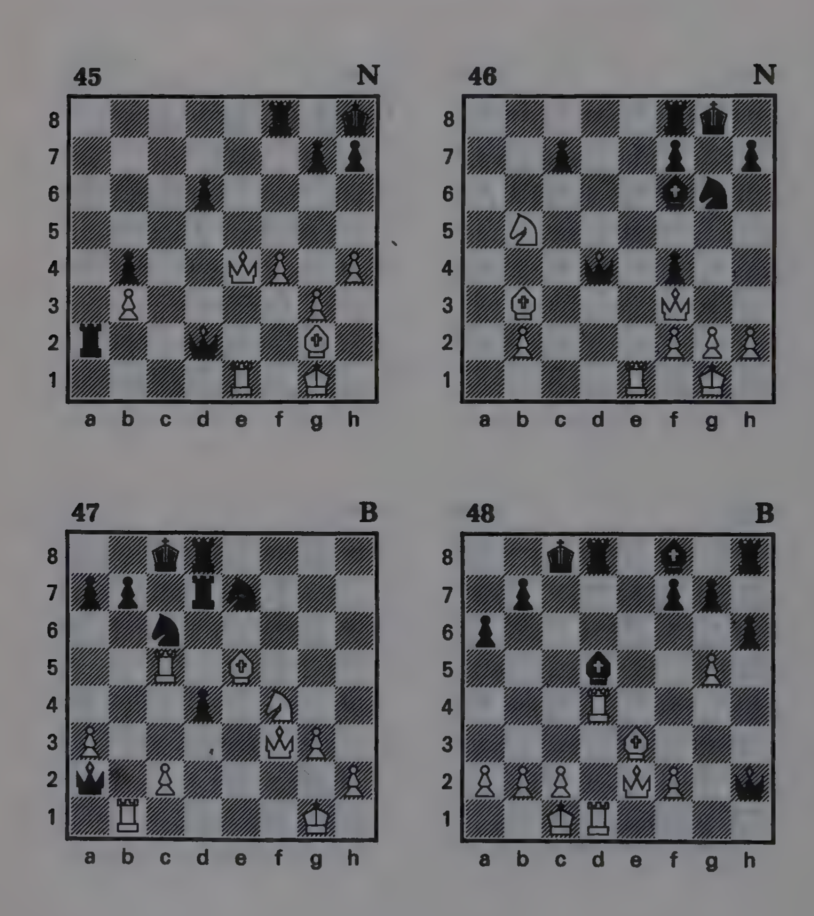
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



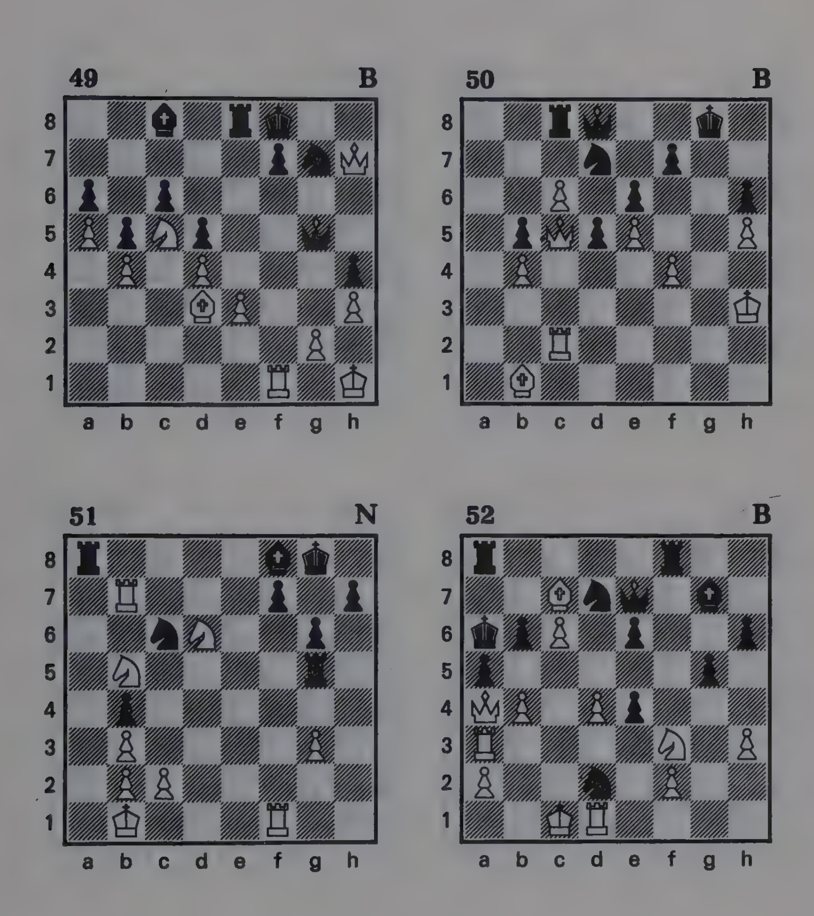
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



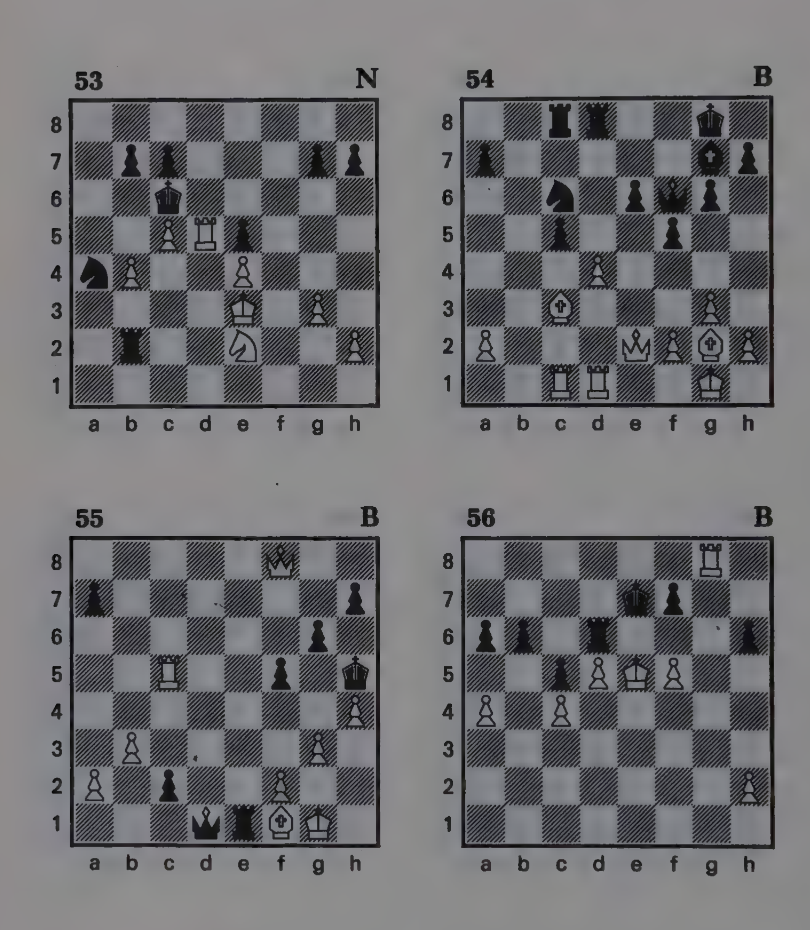
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



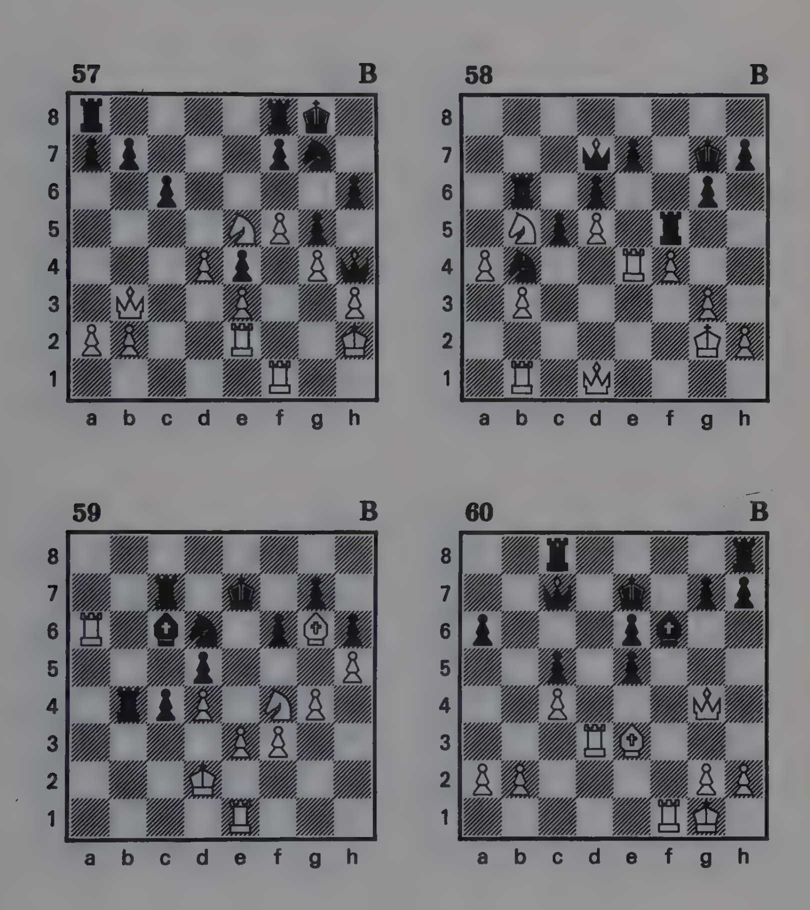
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



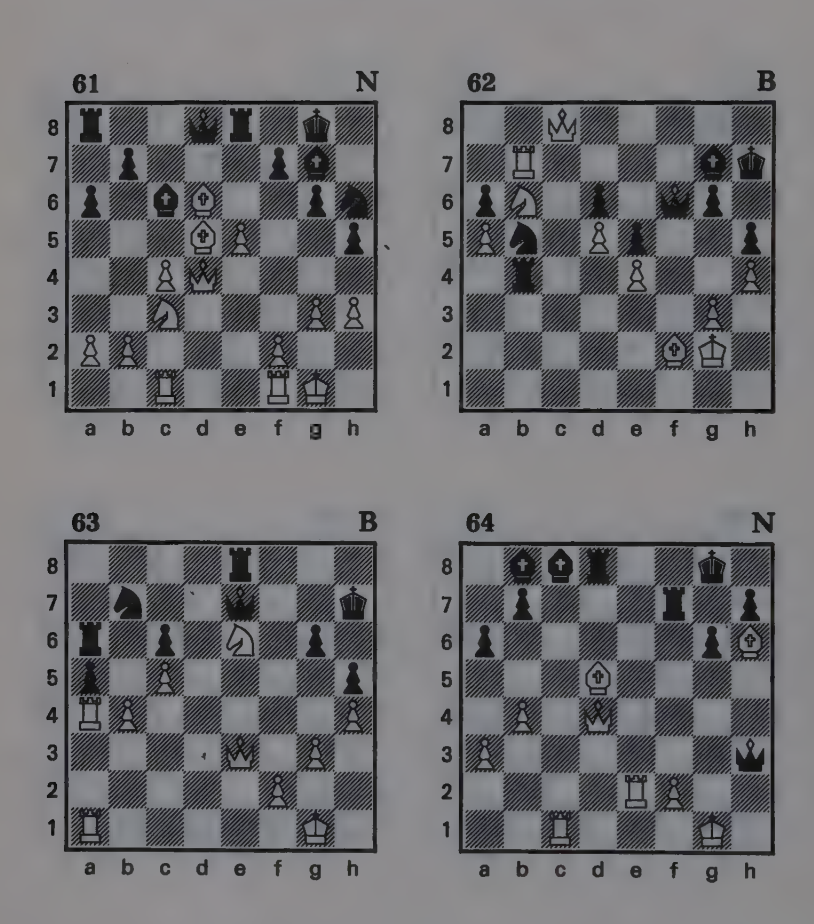
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



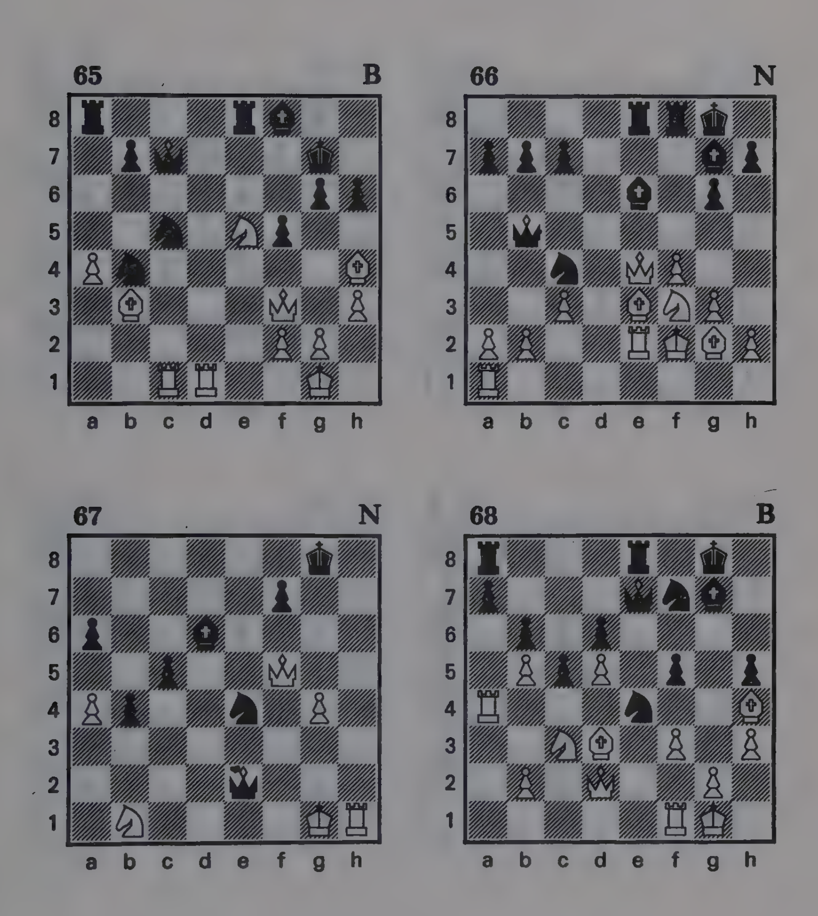
B : Les blancs jouent et gagnent



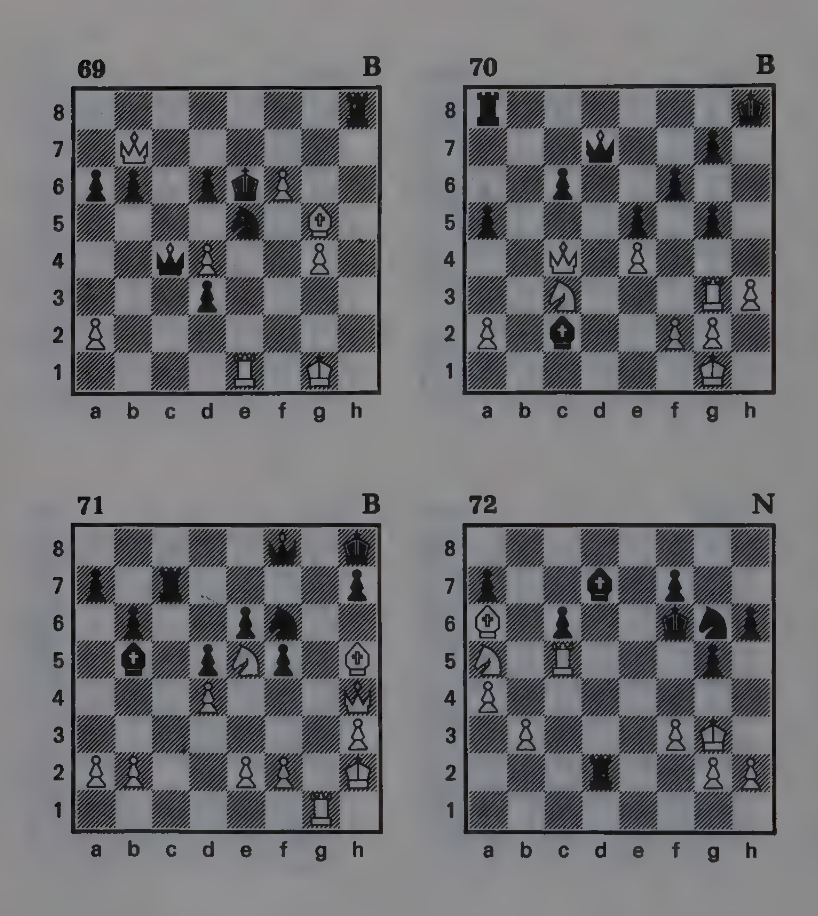
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



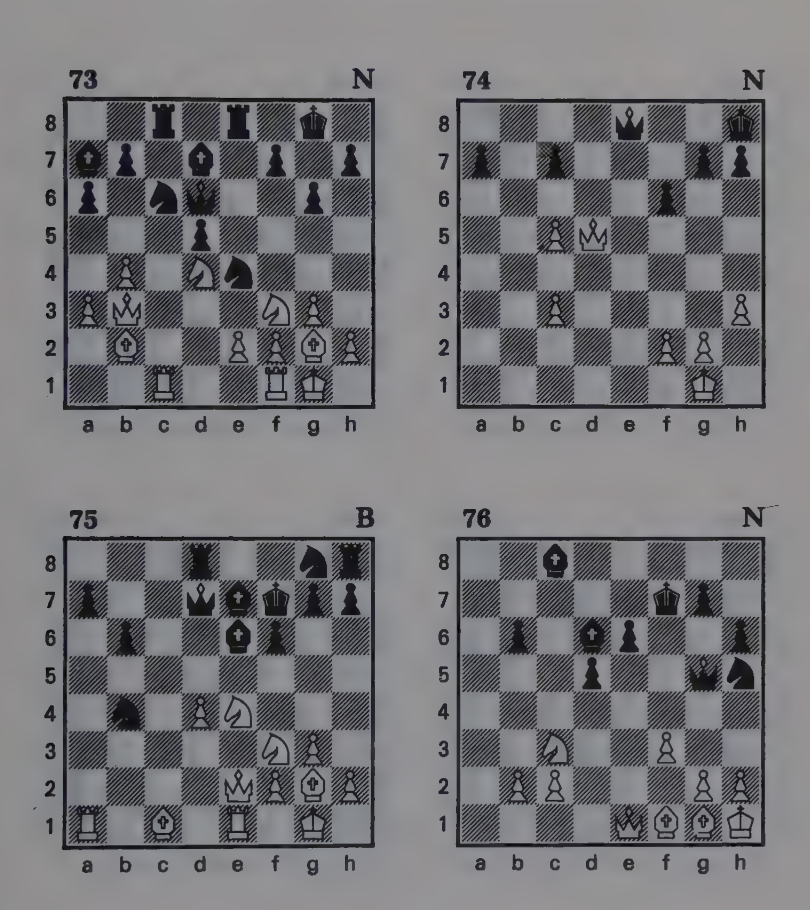
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



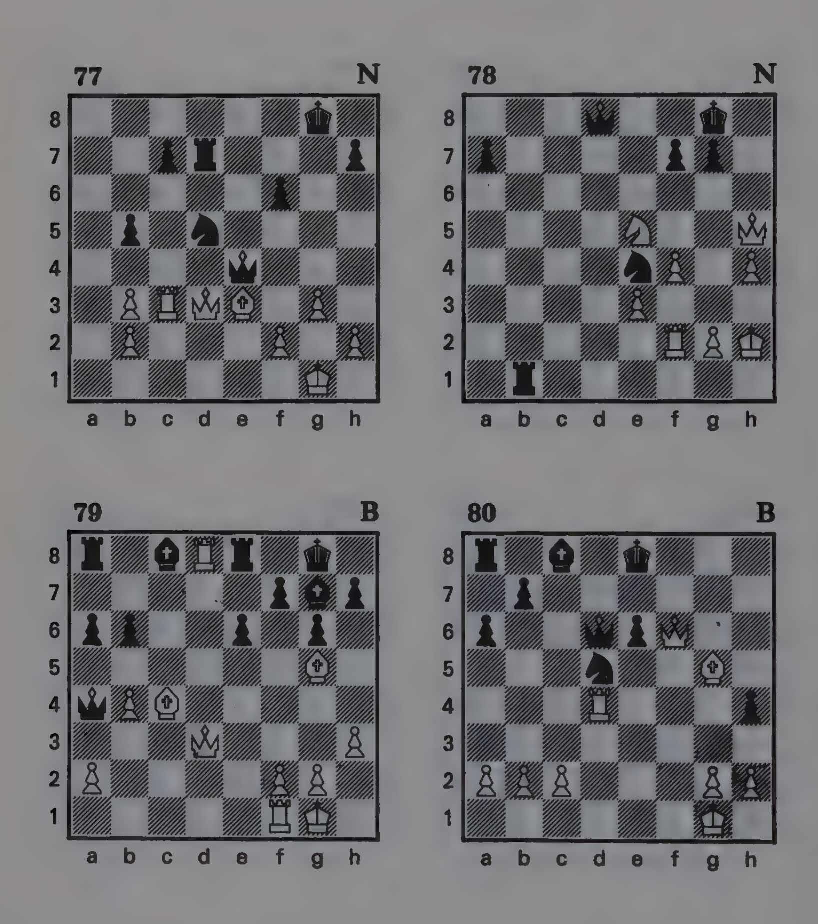
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



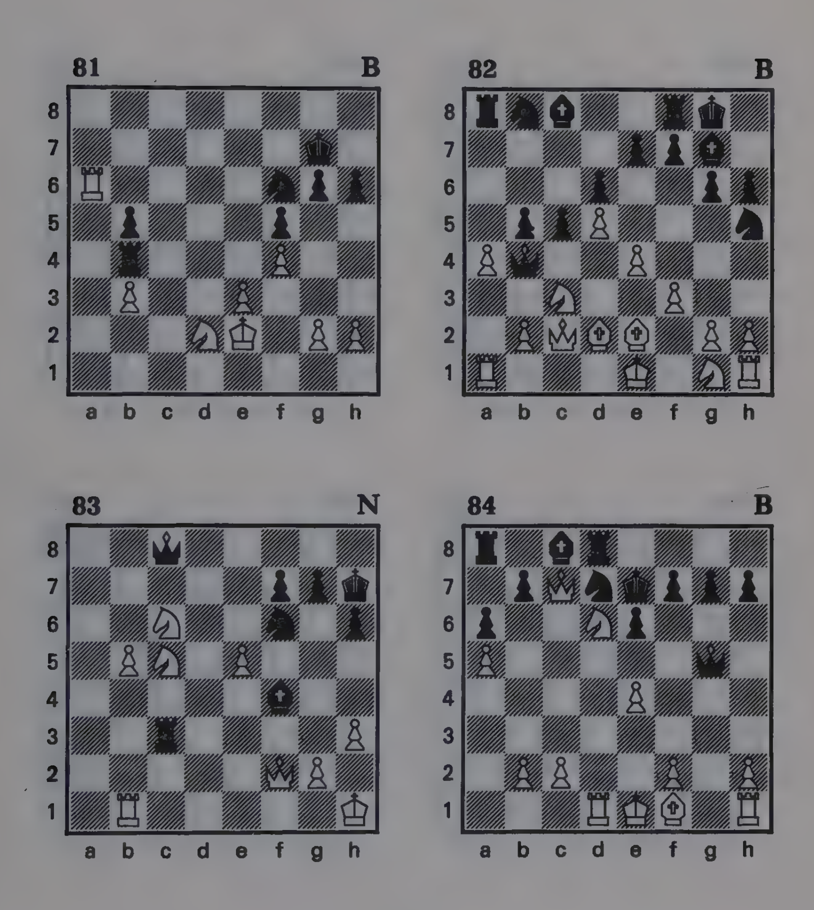
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



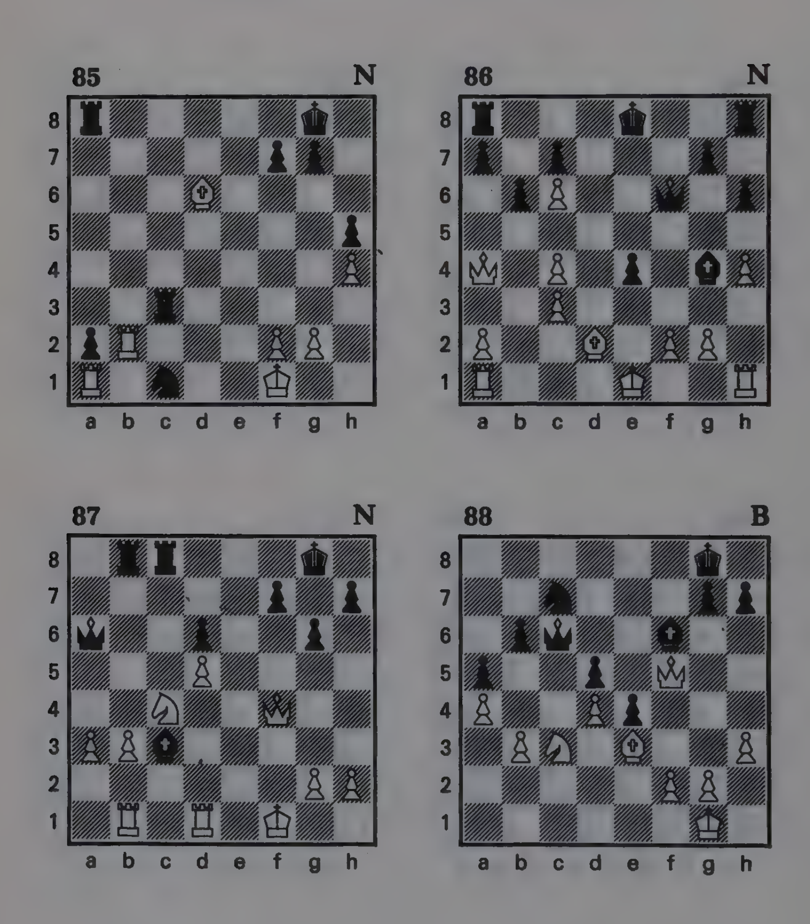
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



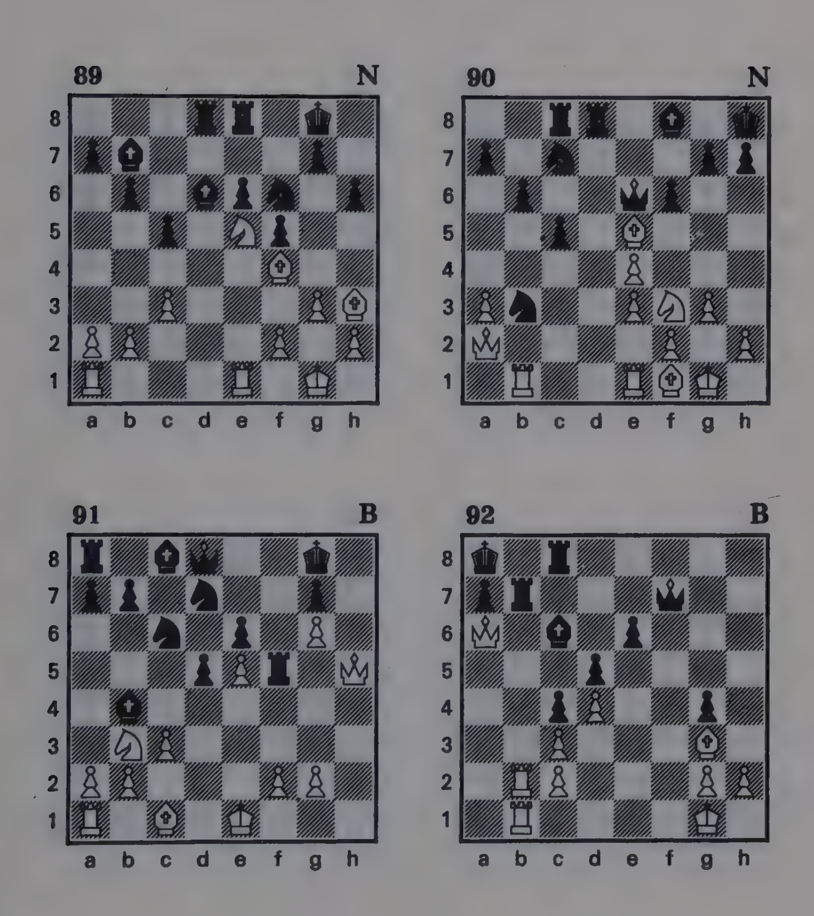
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



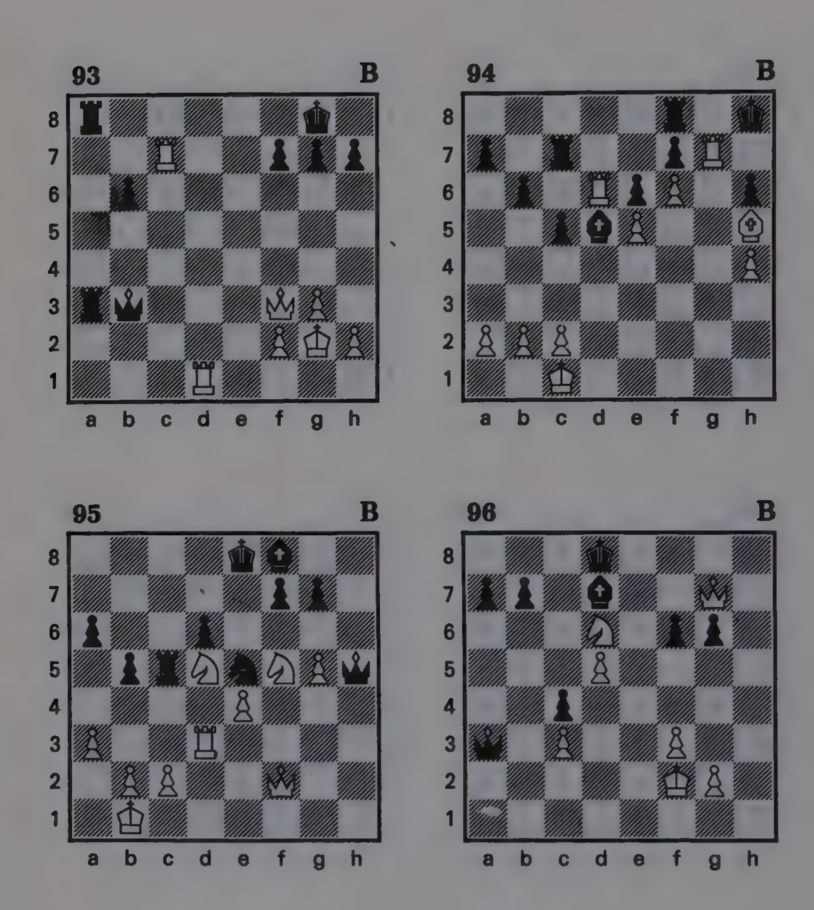
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



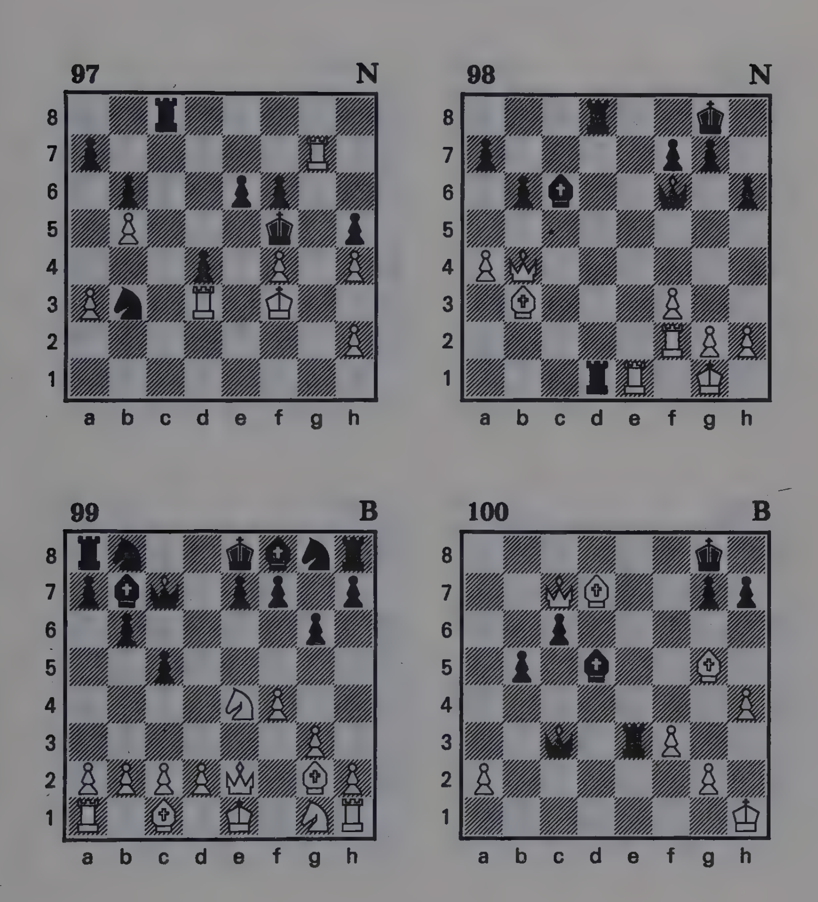
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



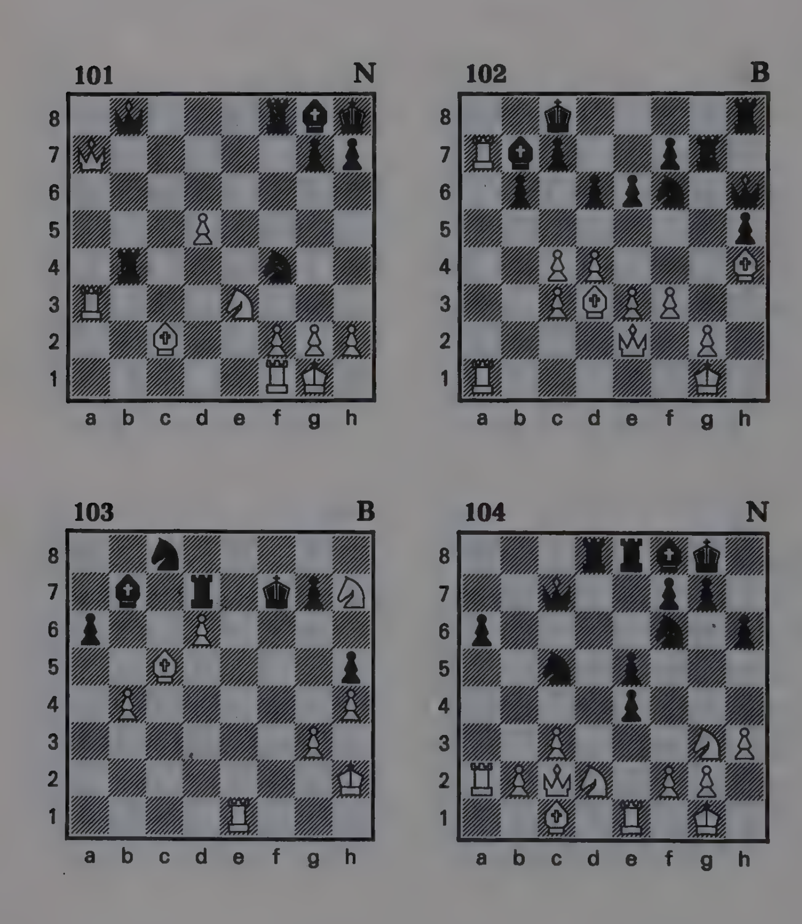
B : Les blancs jouent et gagnent



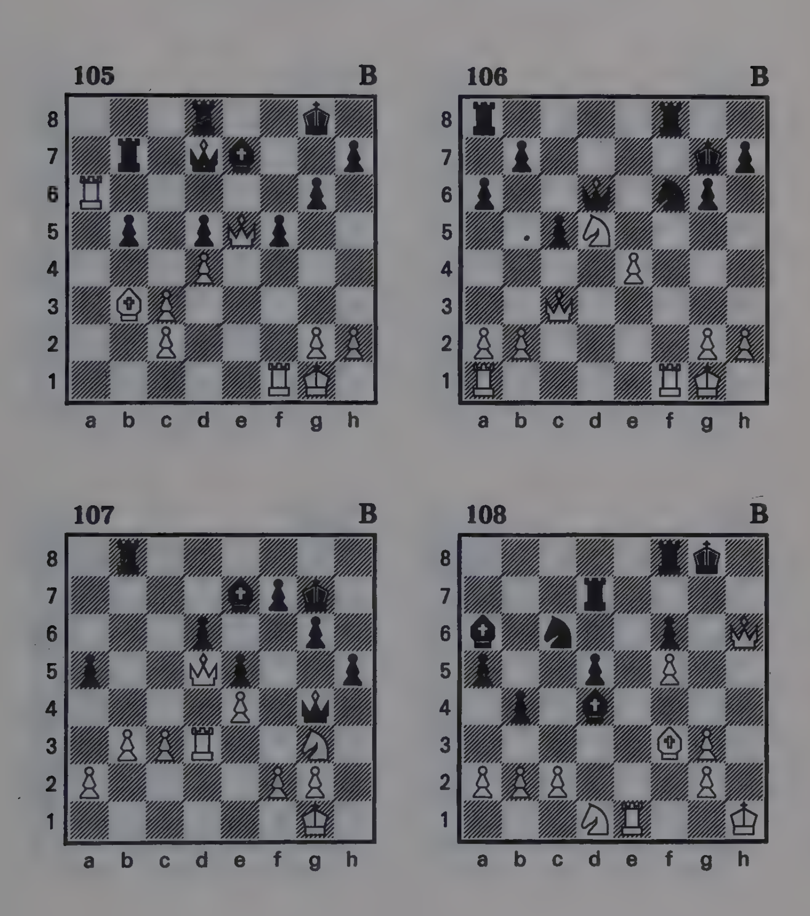
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



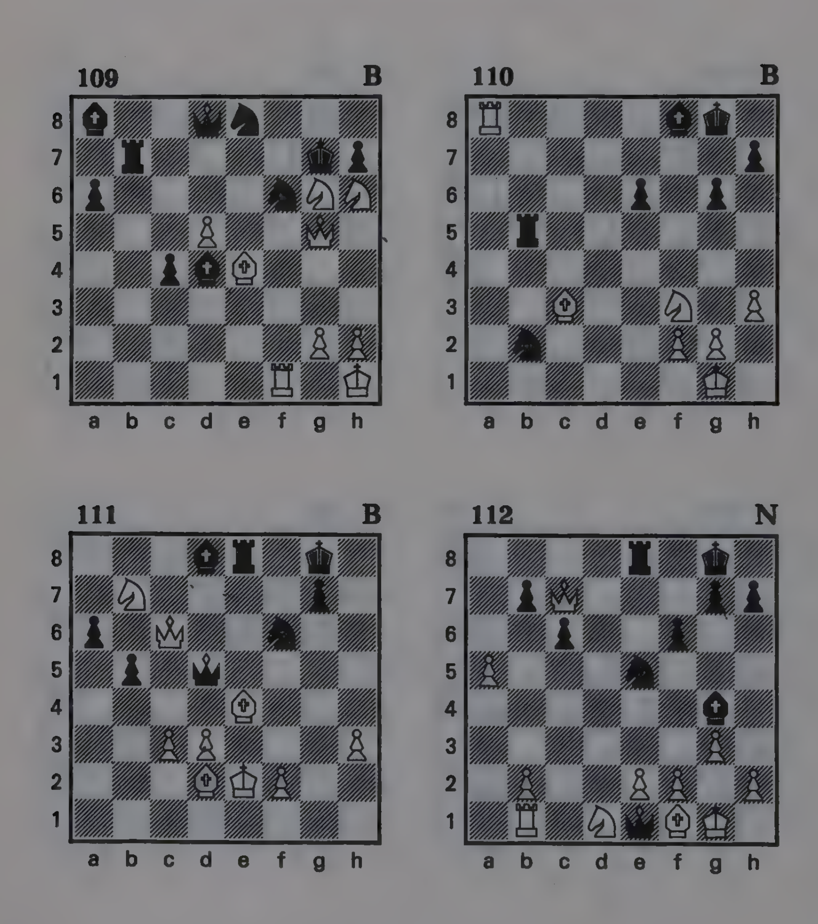
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



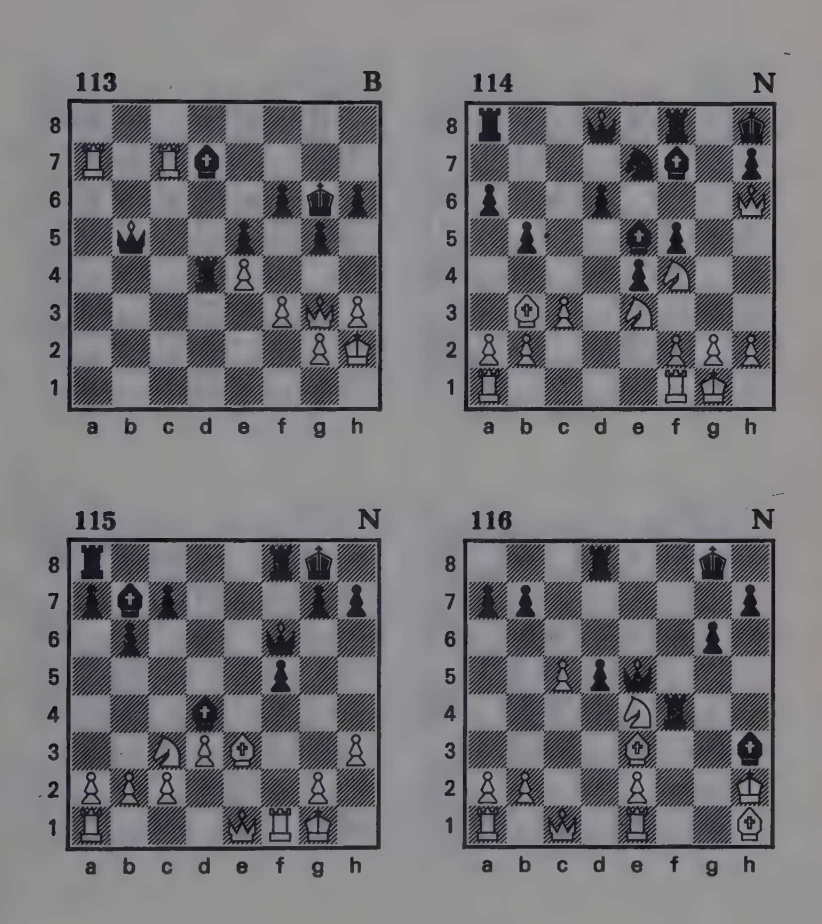
B : Les blancs jouent et gagnent



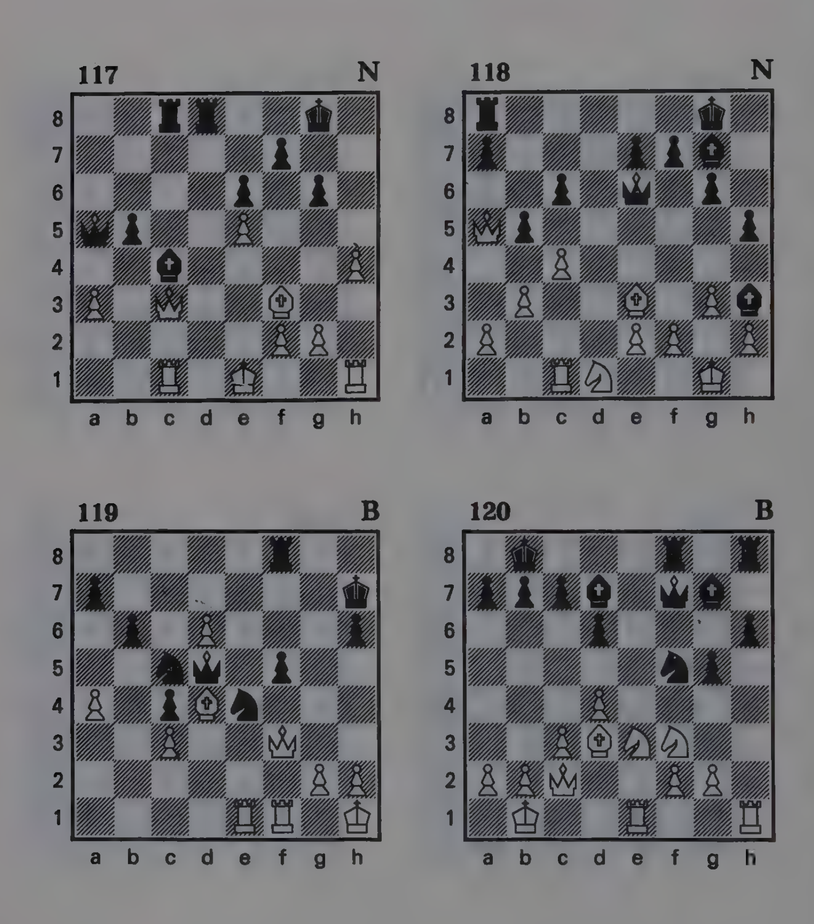
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



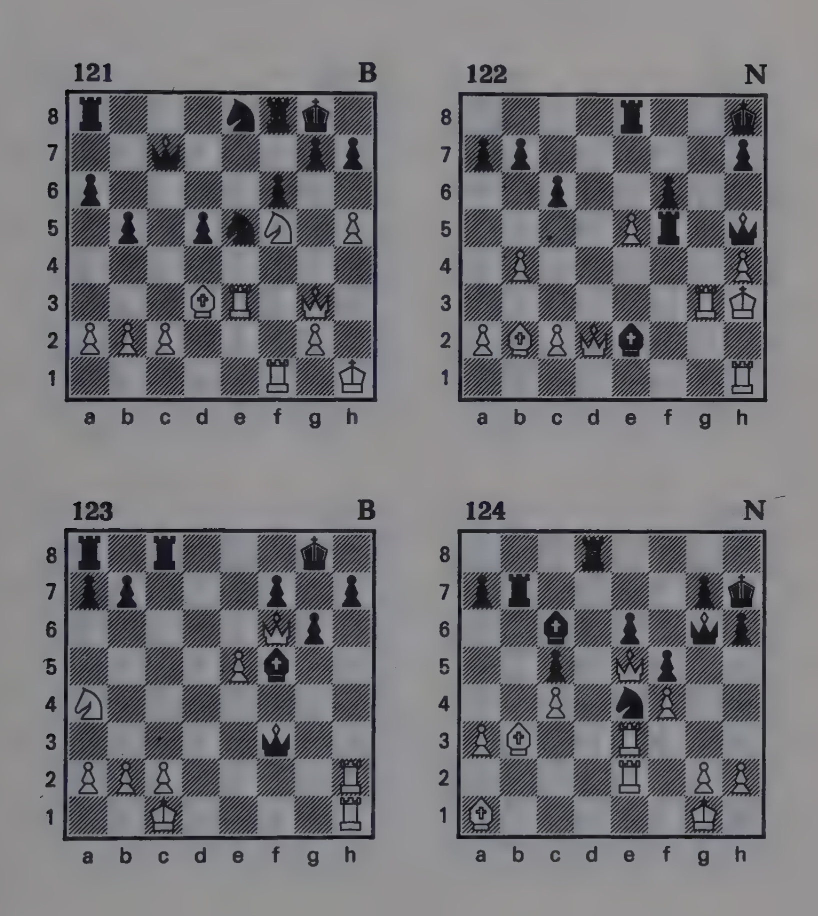
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



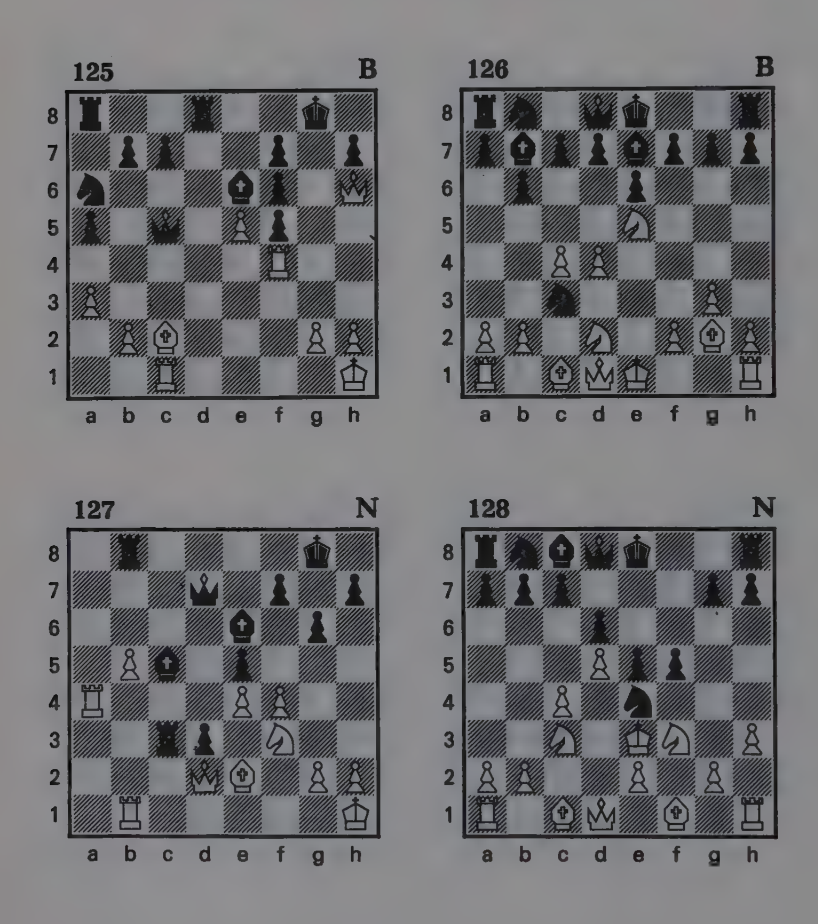
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



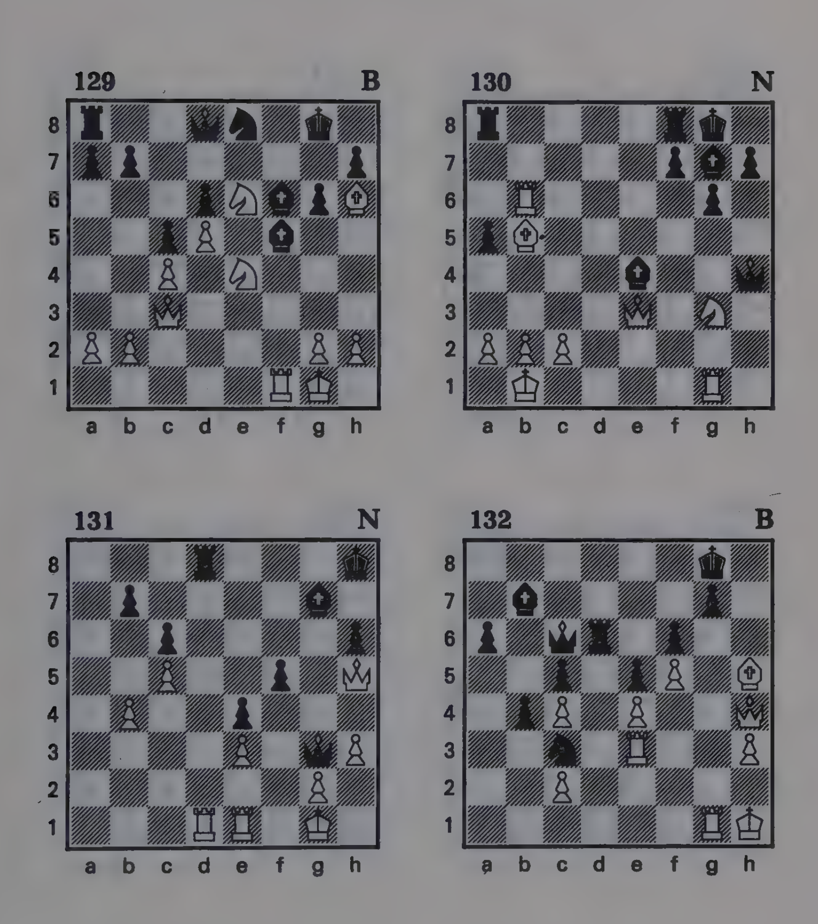
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



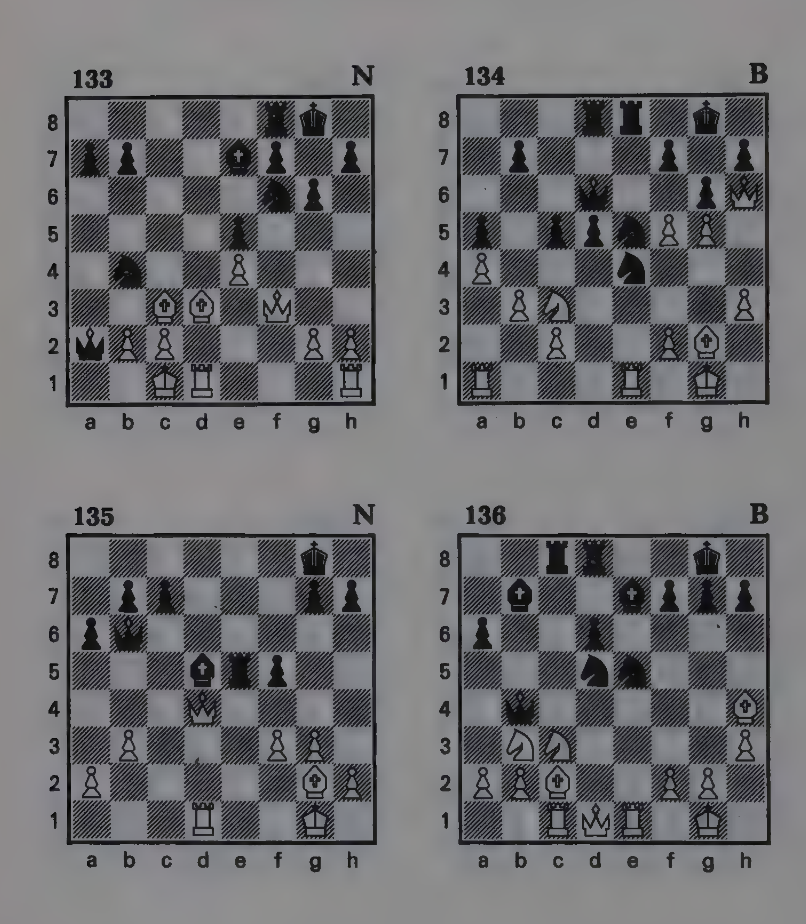
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



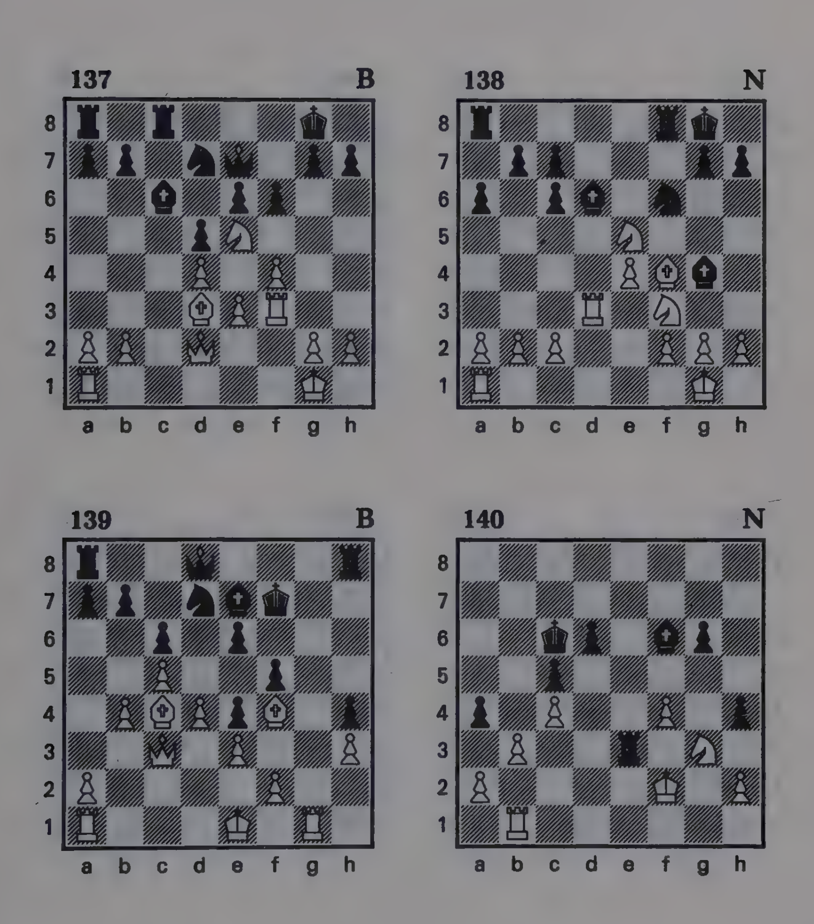
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



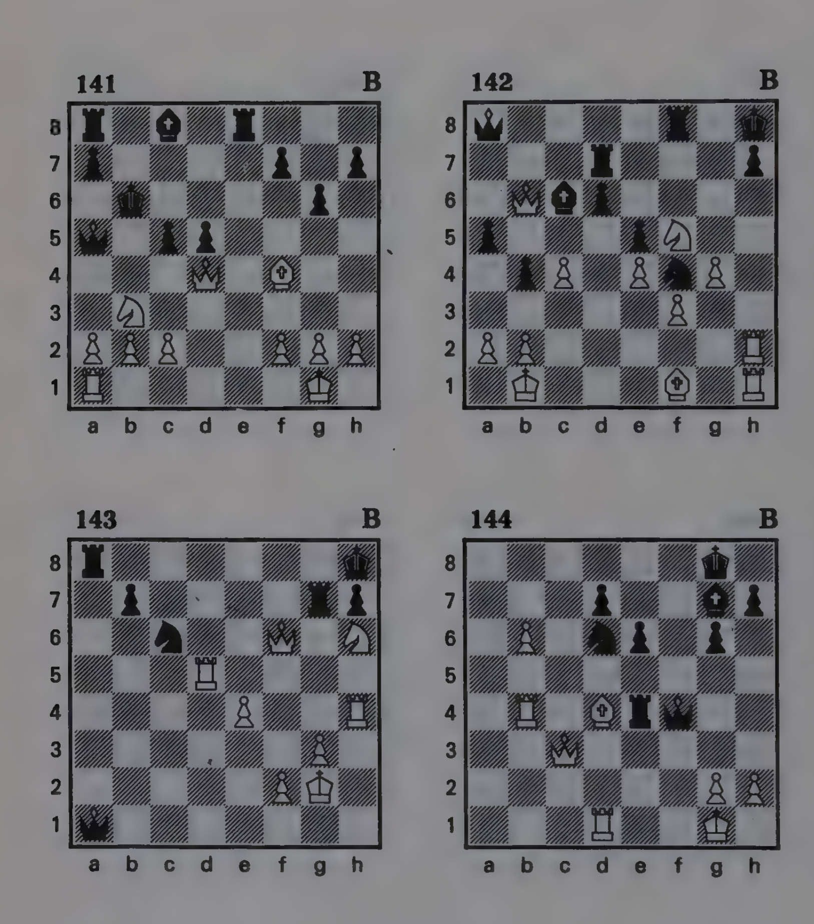
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



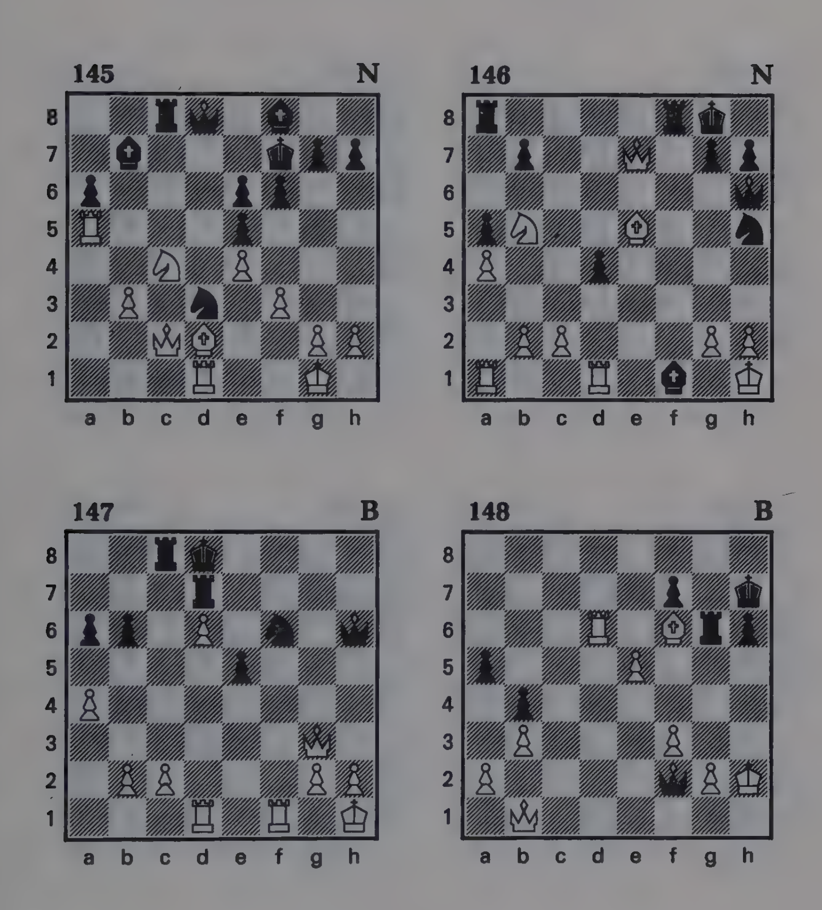
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



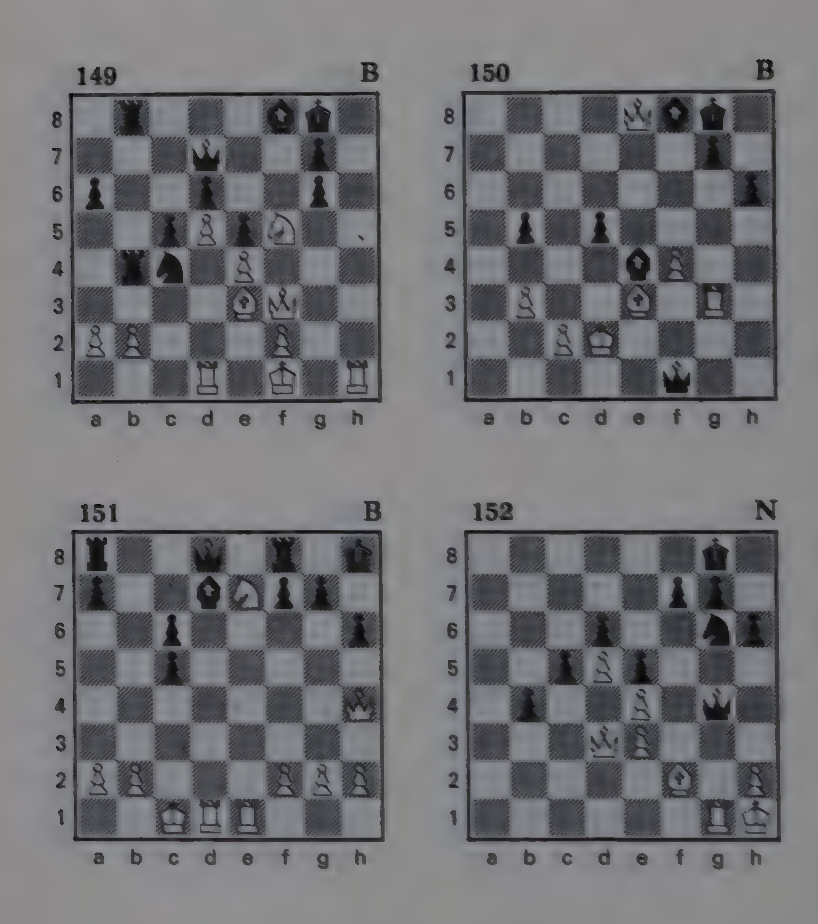
B : Les blancs jouent et gagnent



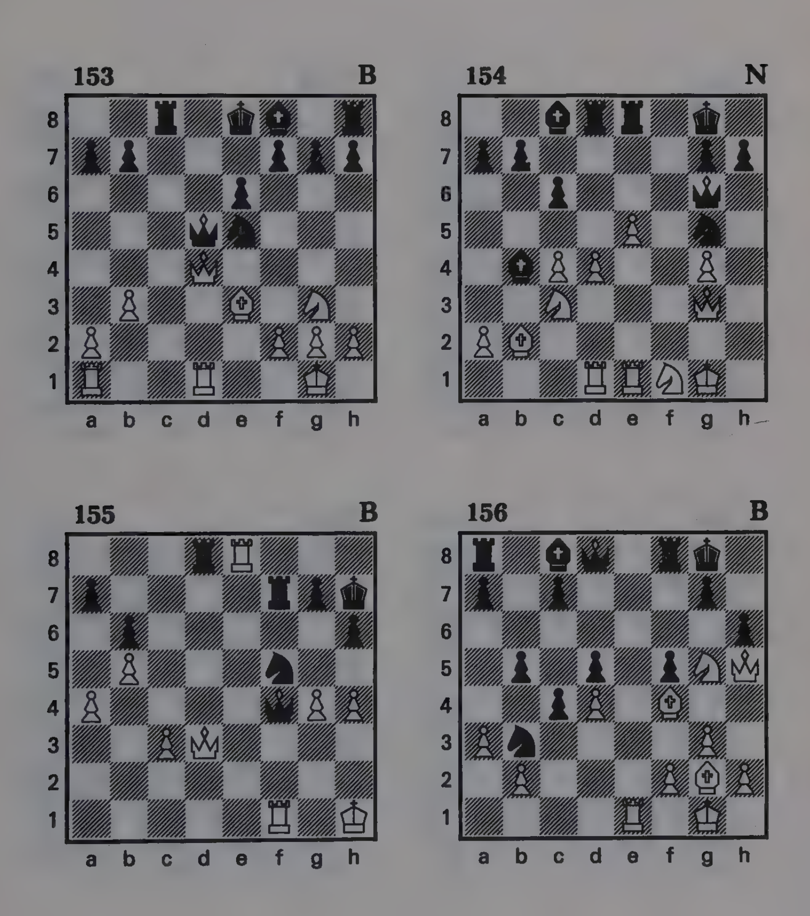
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



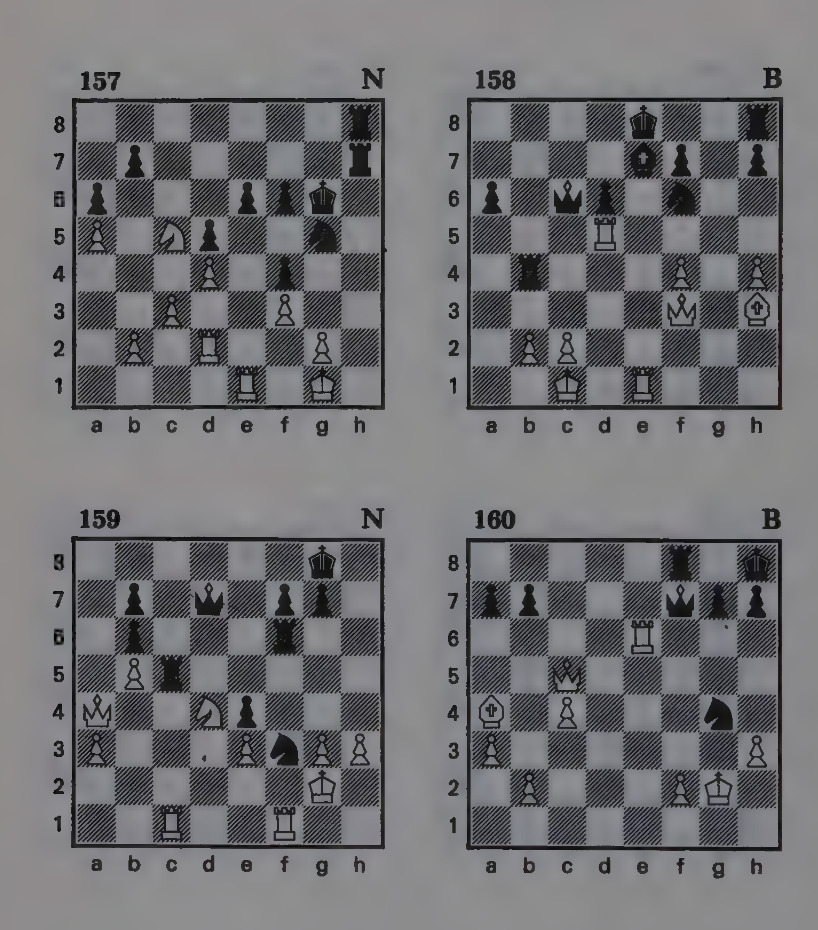
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



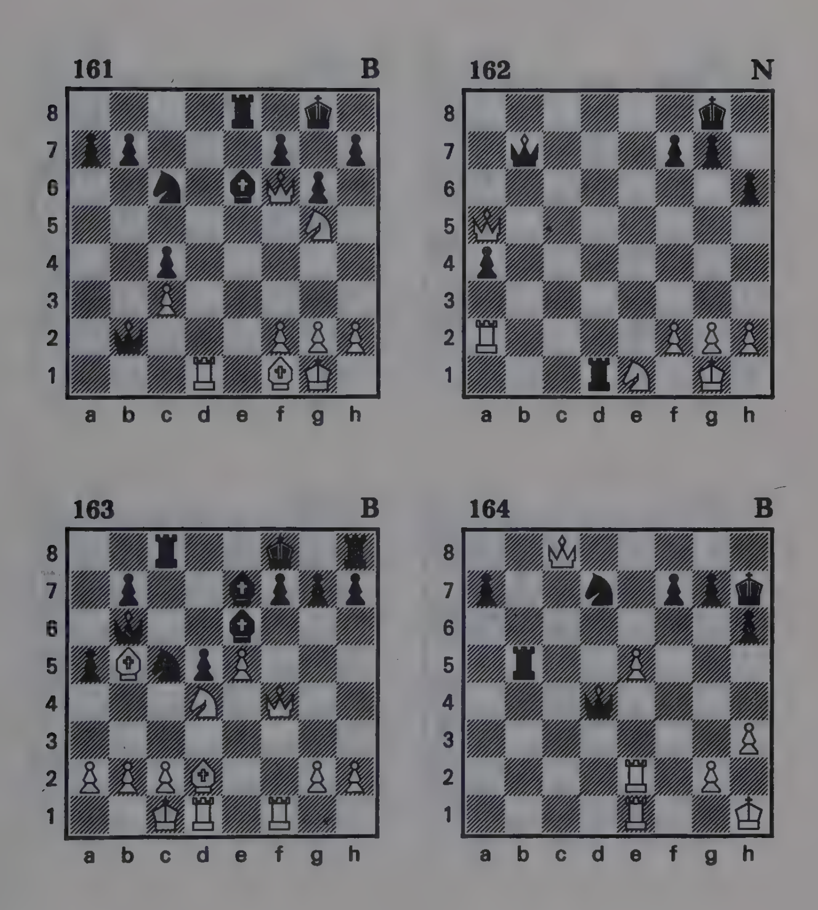
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



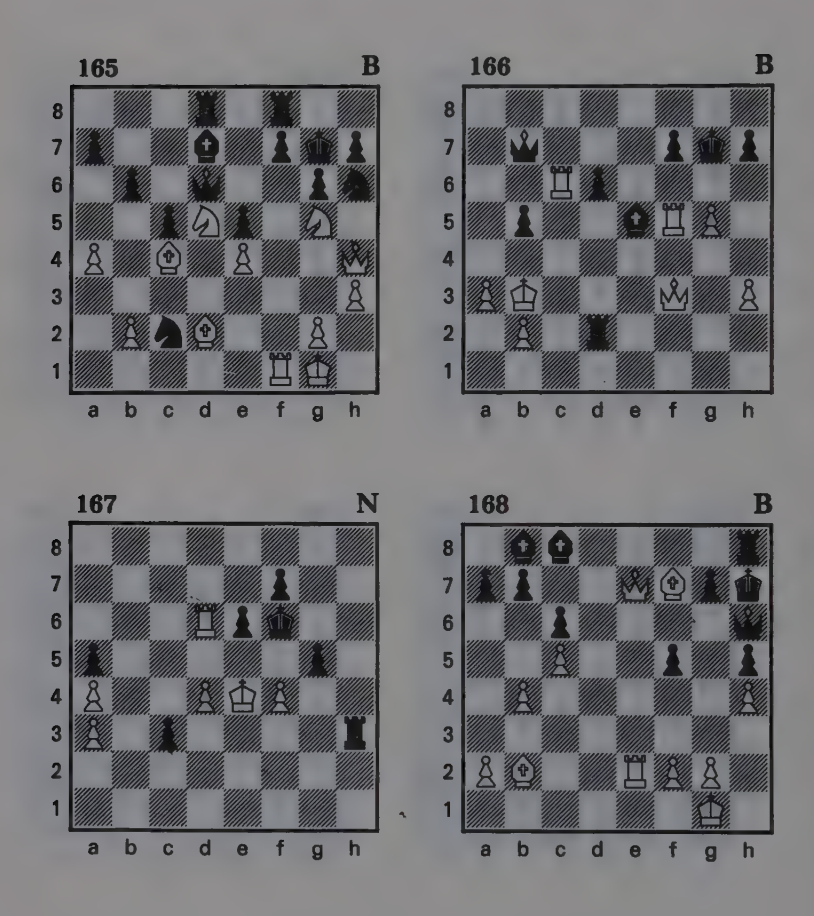
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



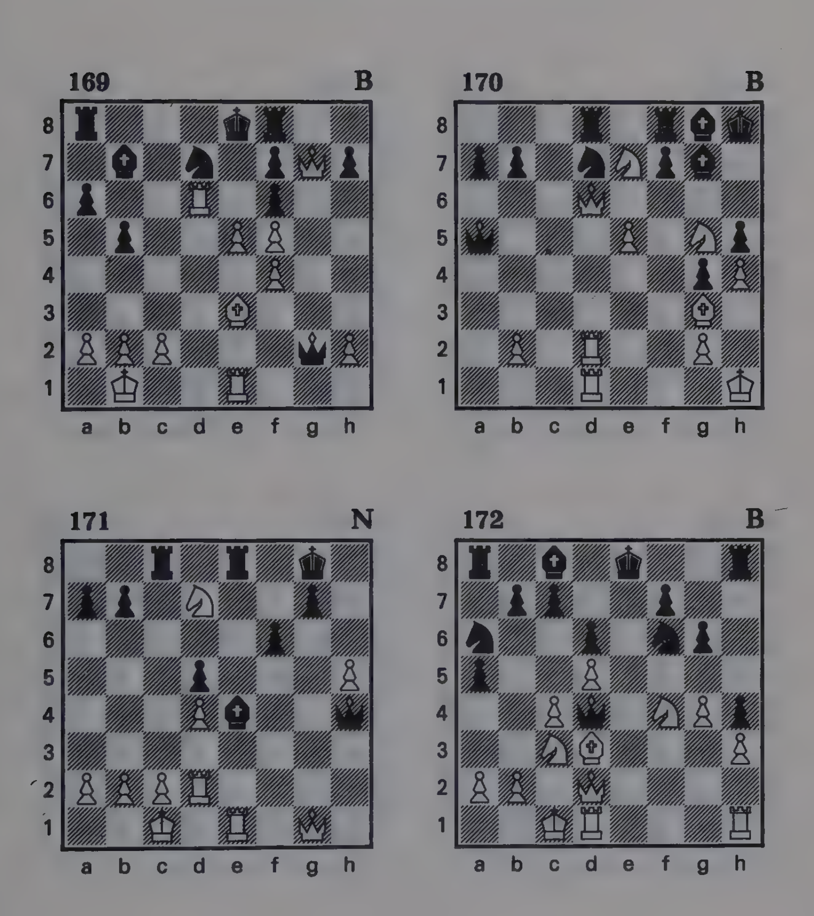
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



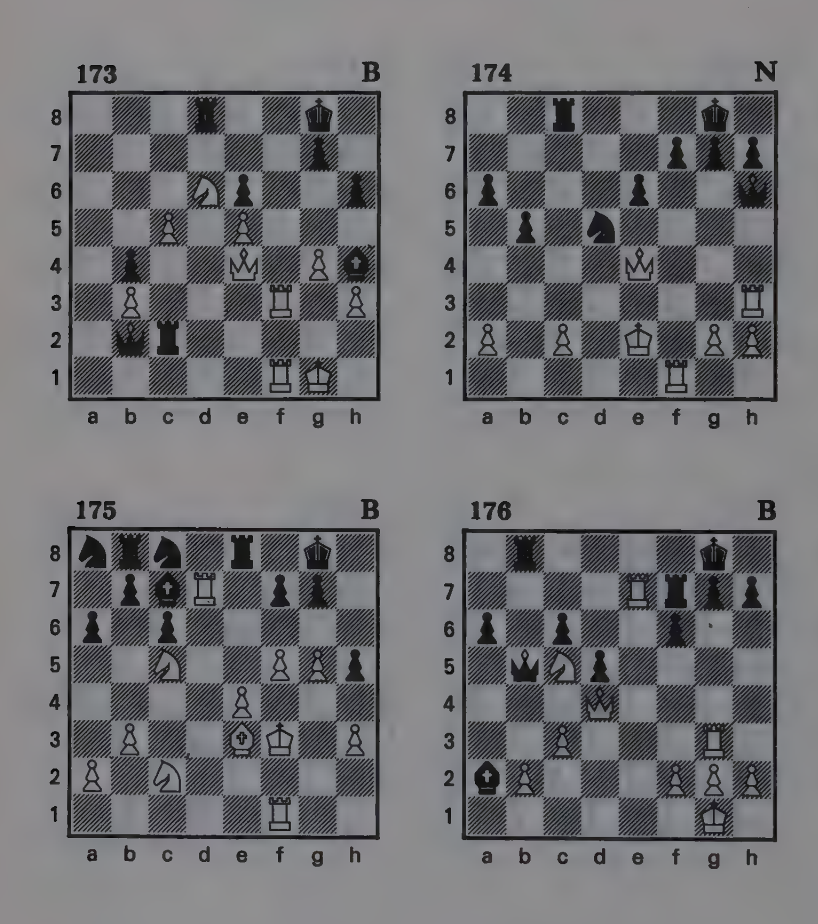
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



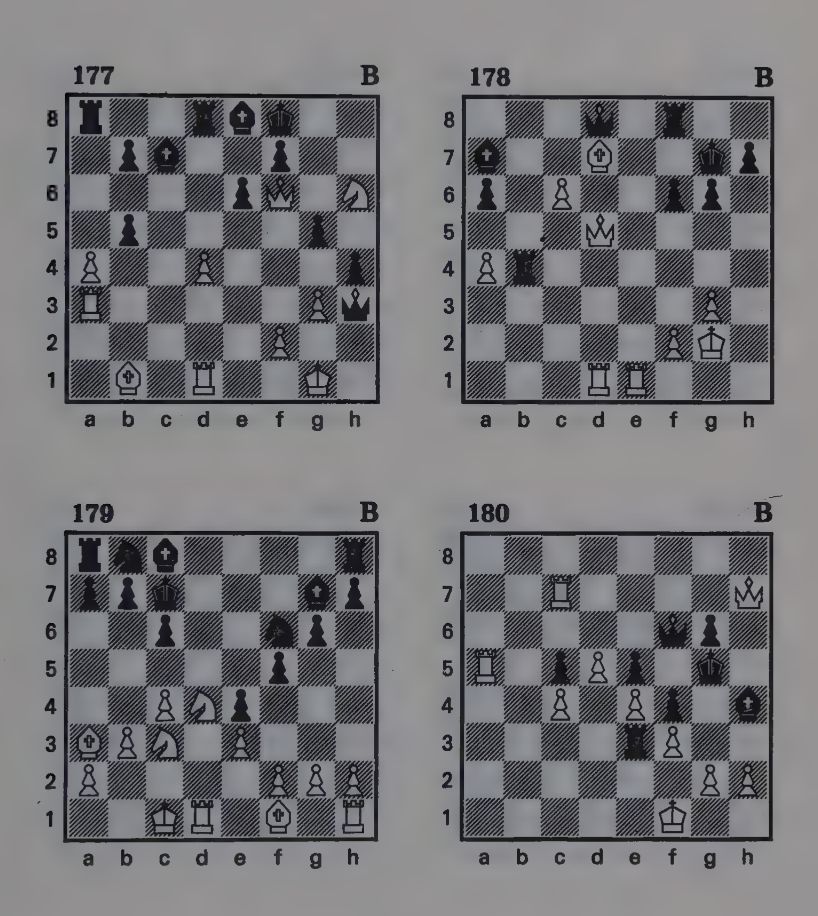
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



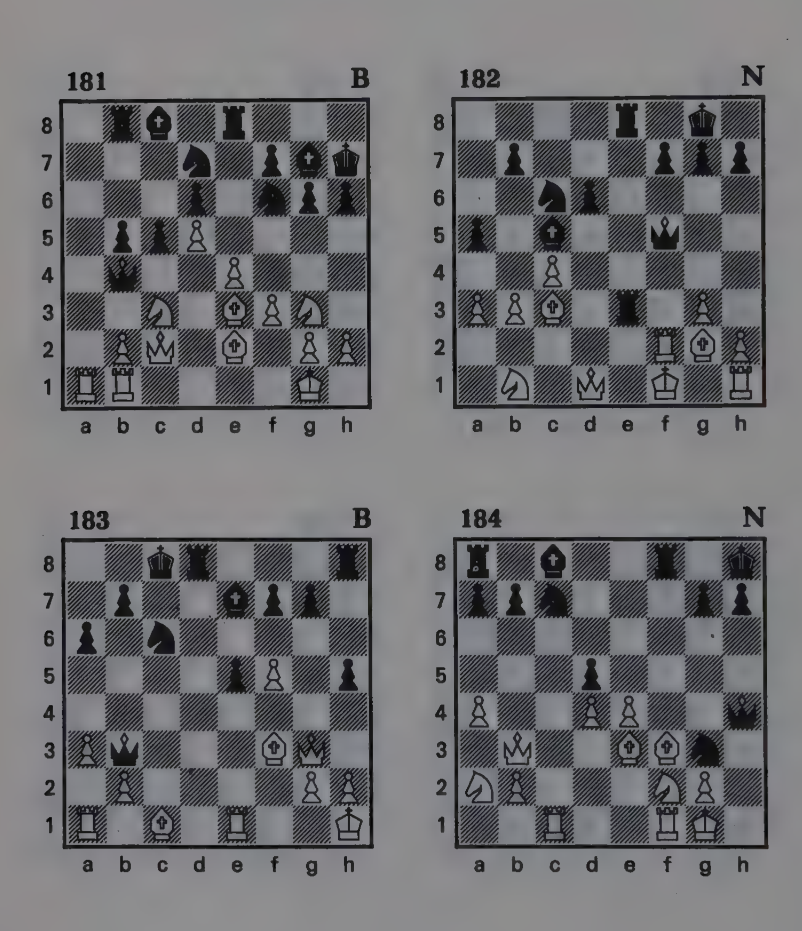
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



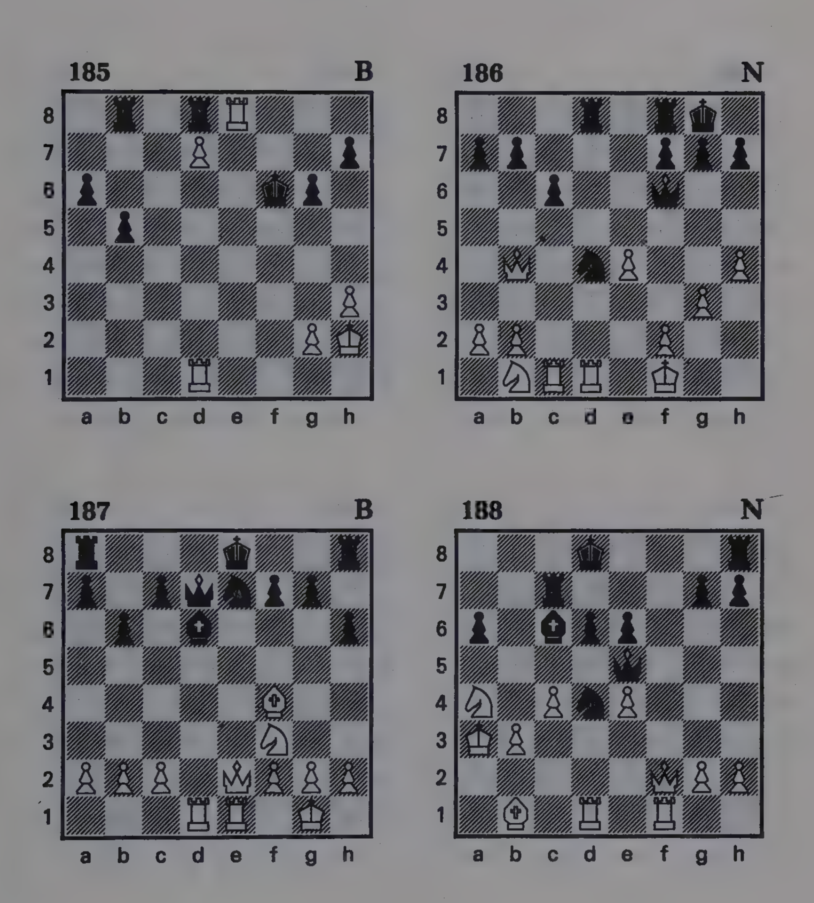
B : Les blancs jouent et gagnent



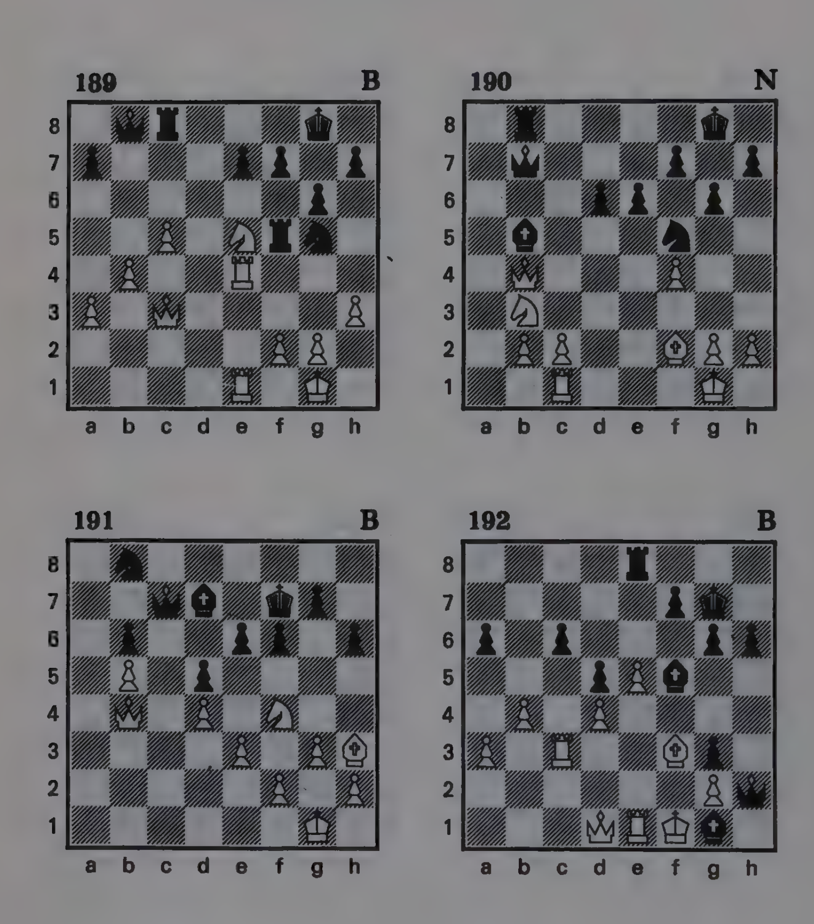
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



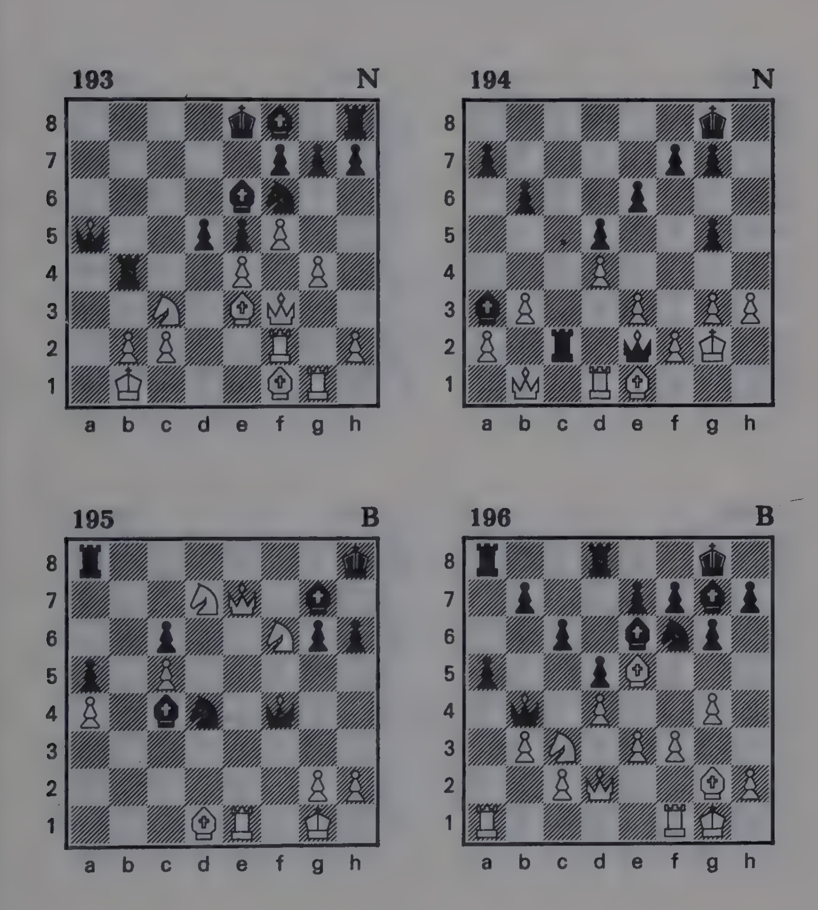
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



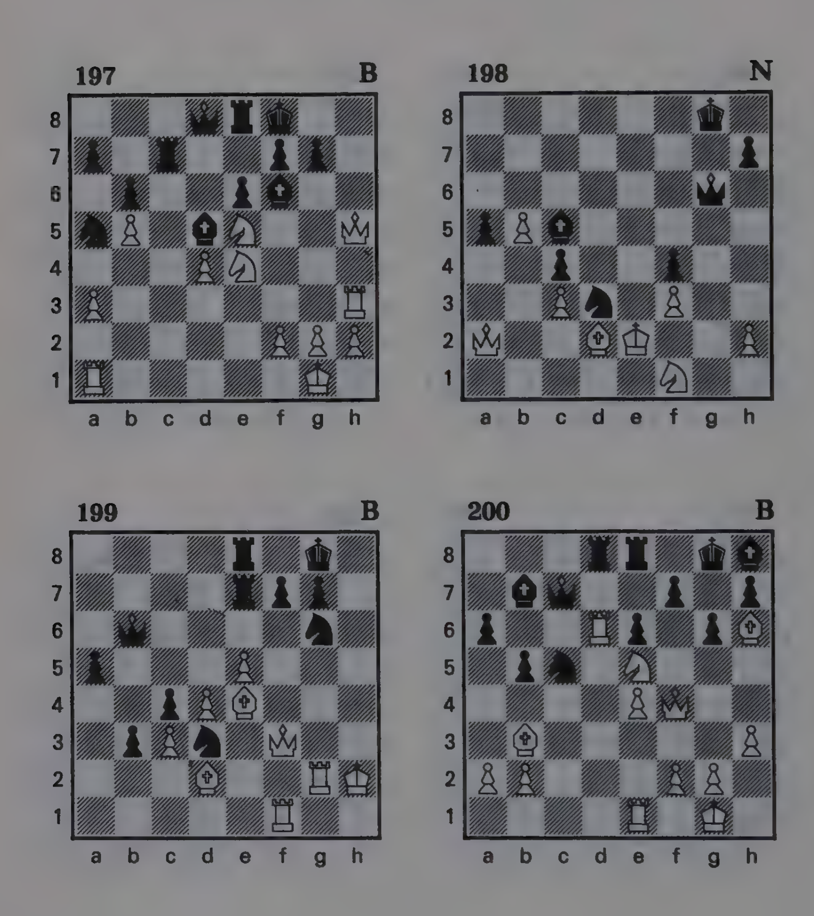
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



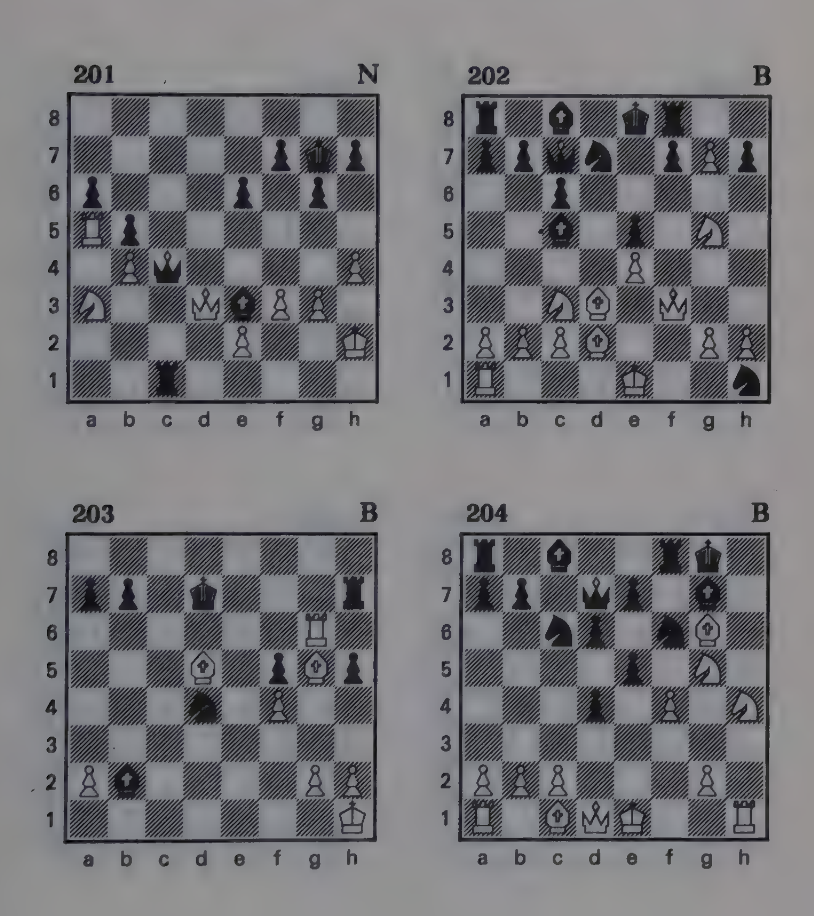
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



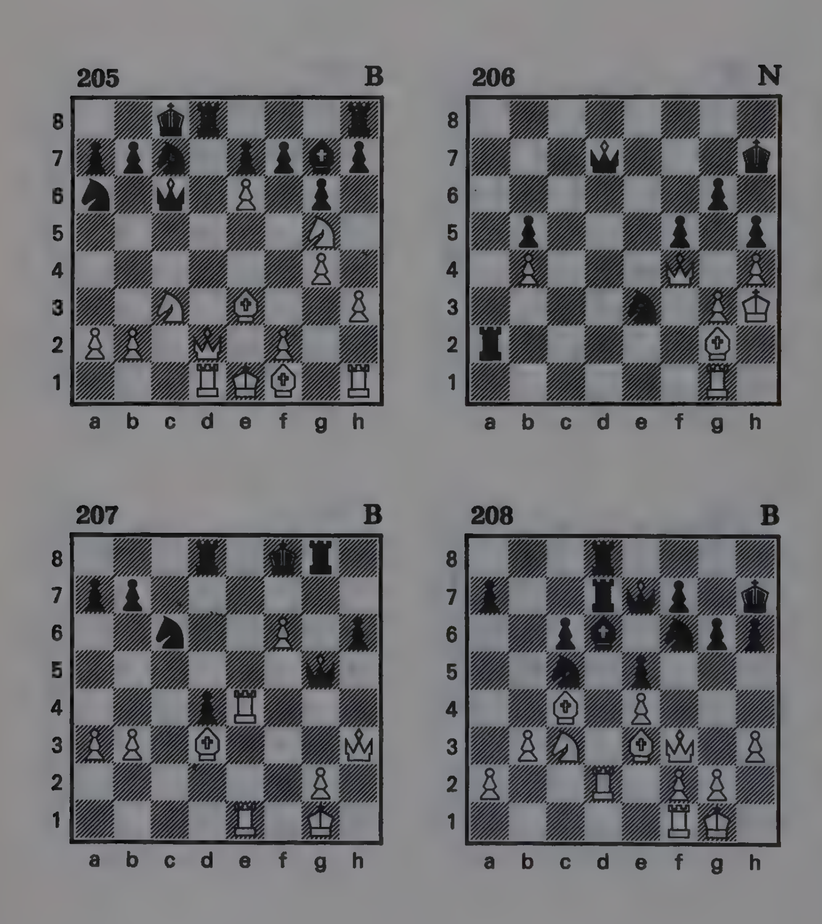
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



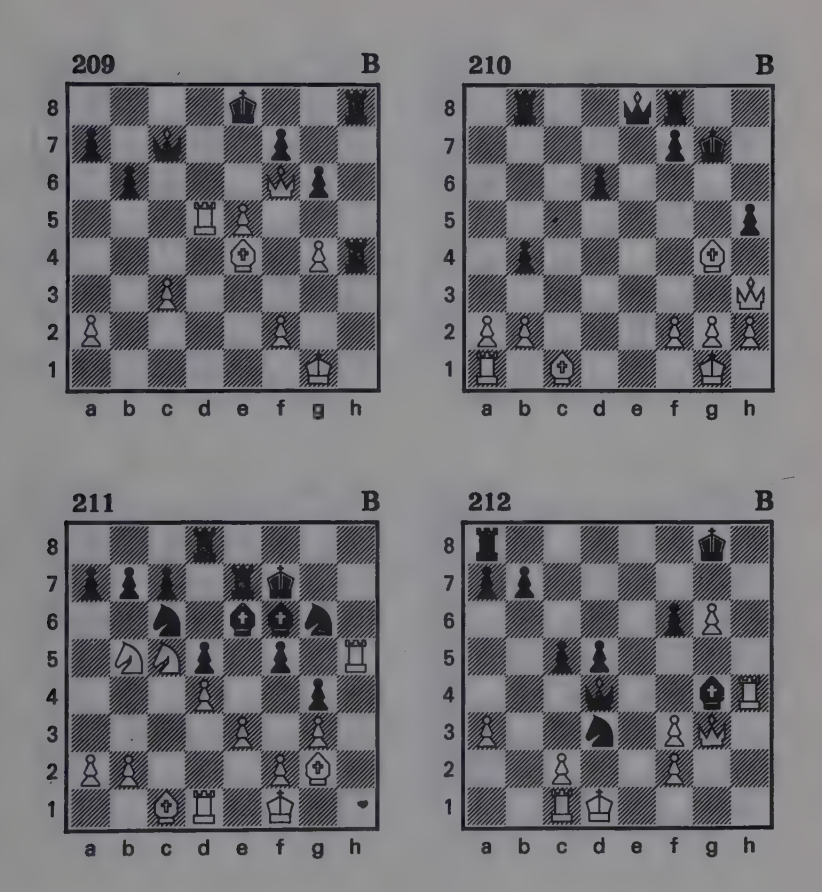
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



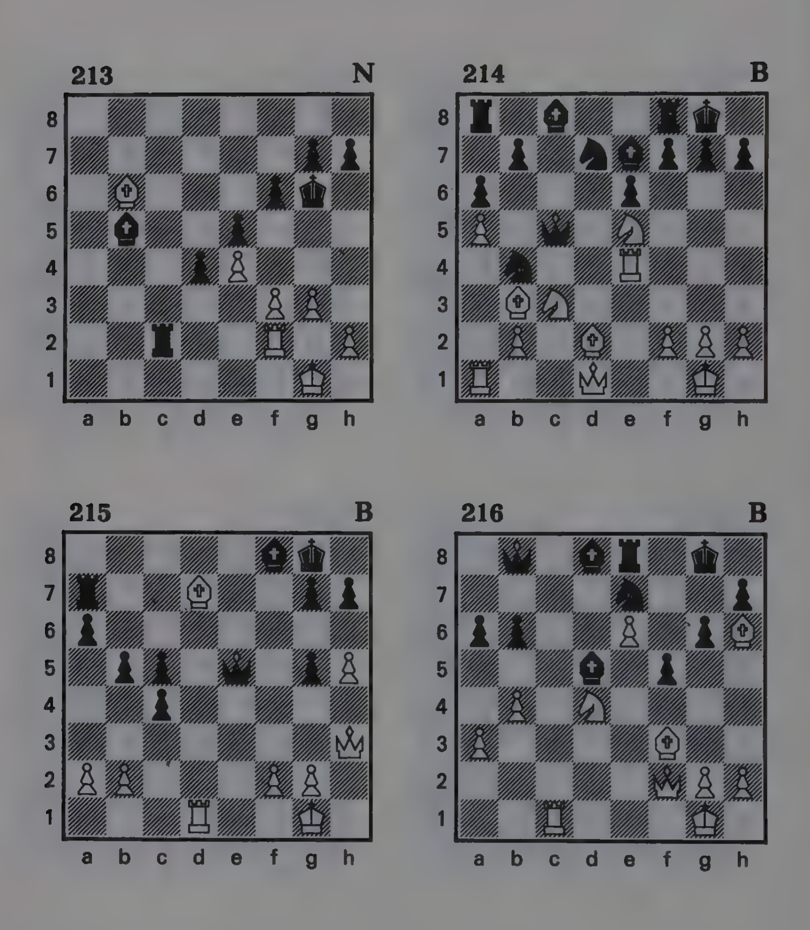
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



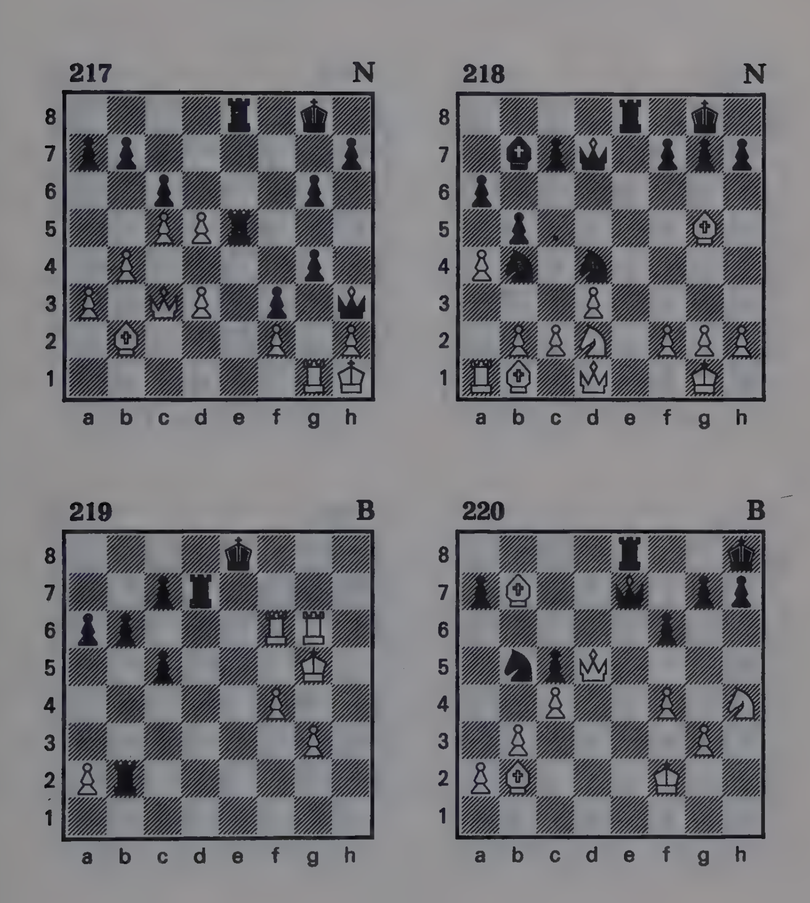
B : Les blancs jouent et gagnent



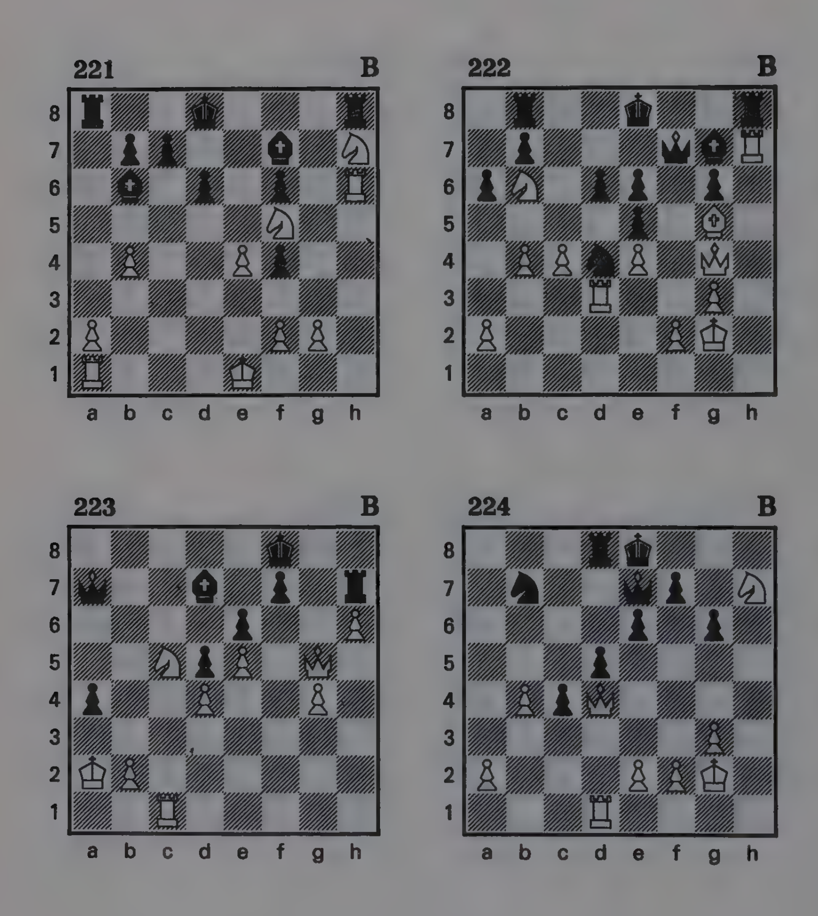
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



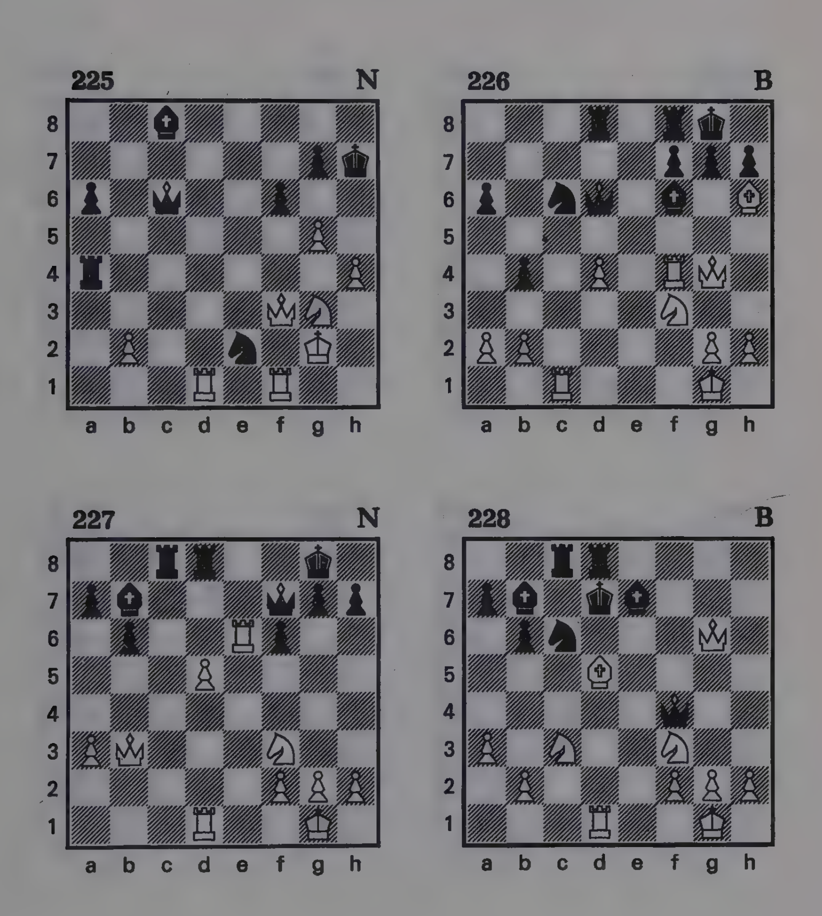
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



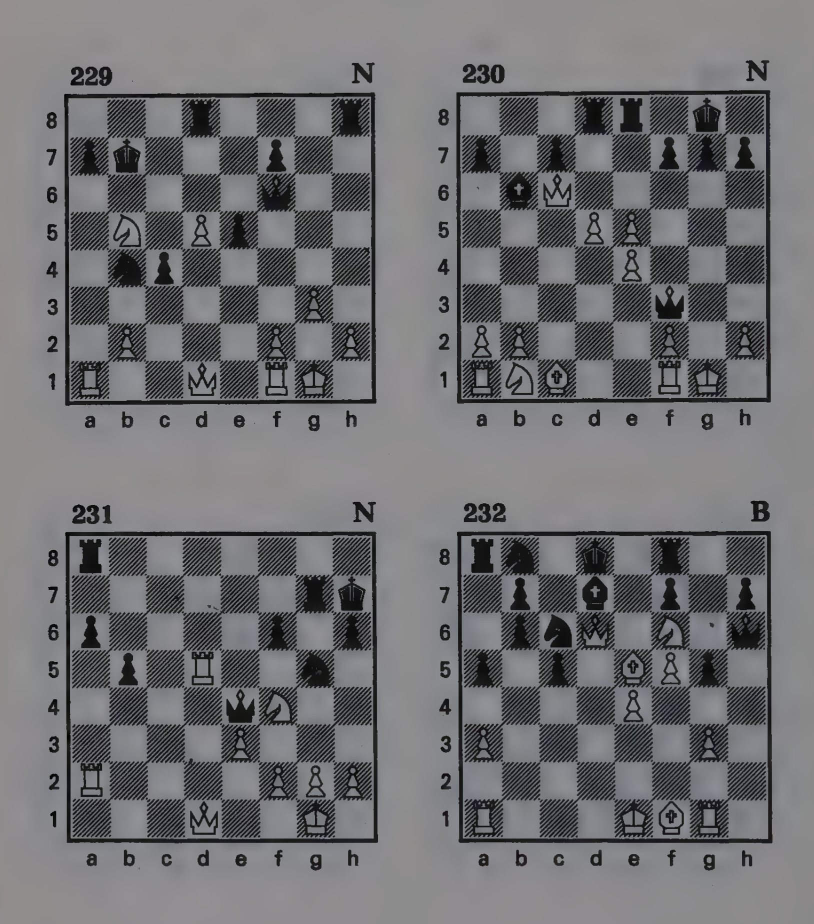
B : Les blancs jouent et gagnent



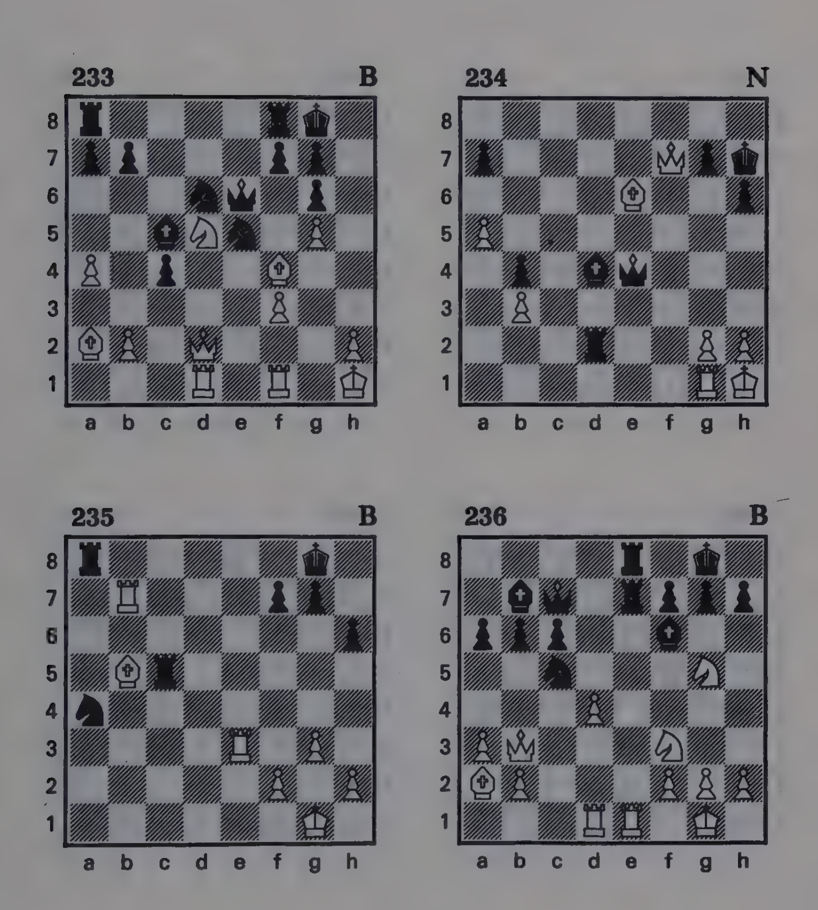
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



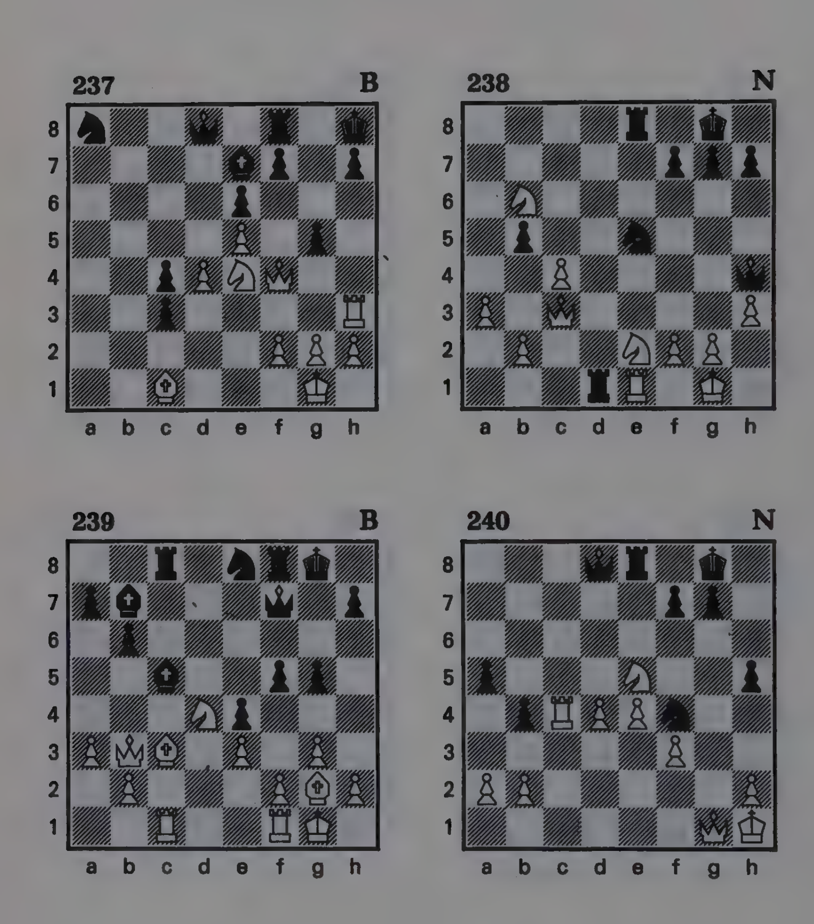
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



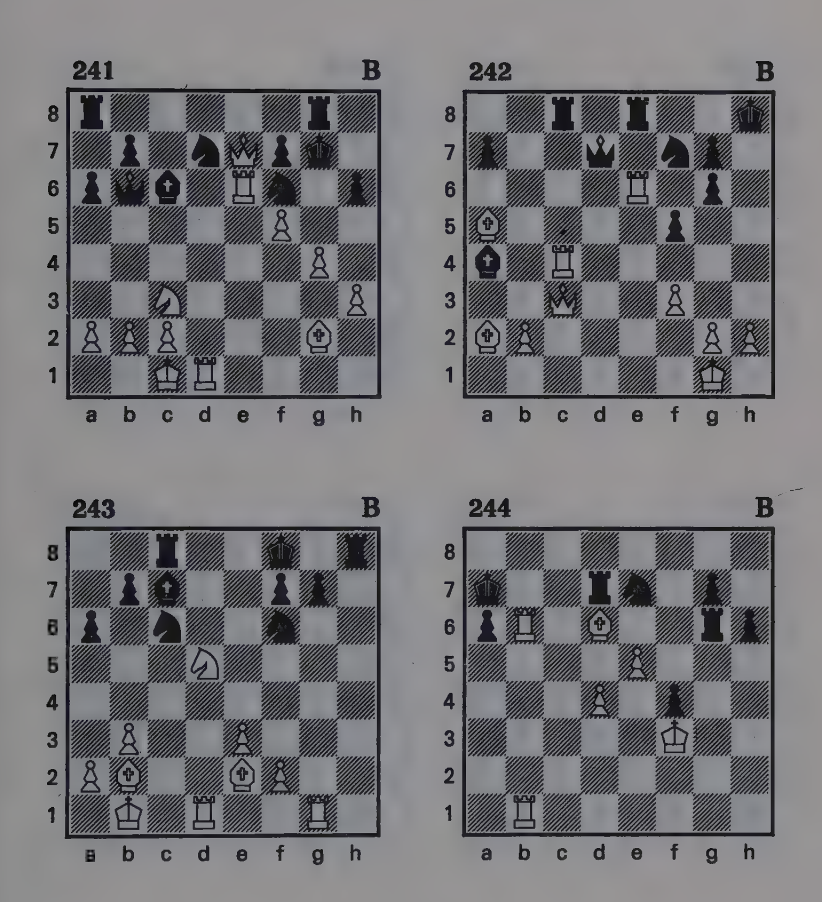
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



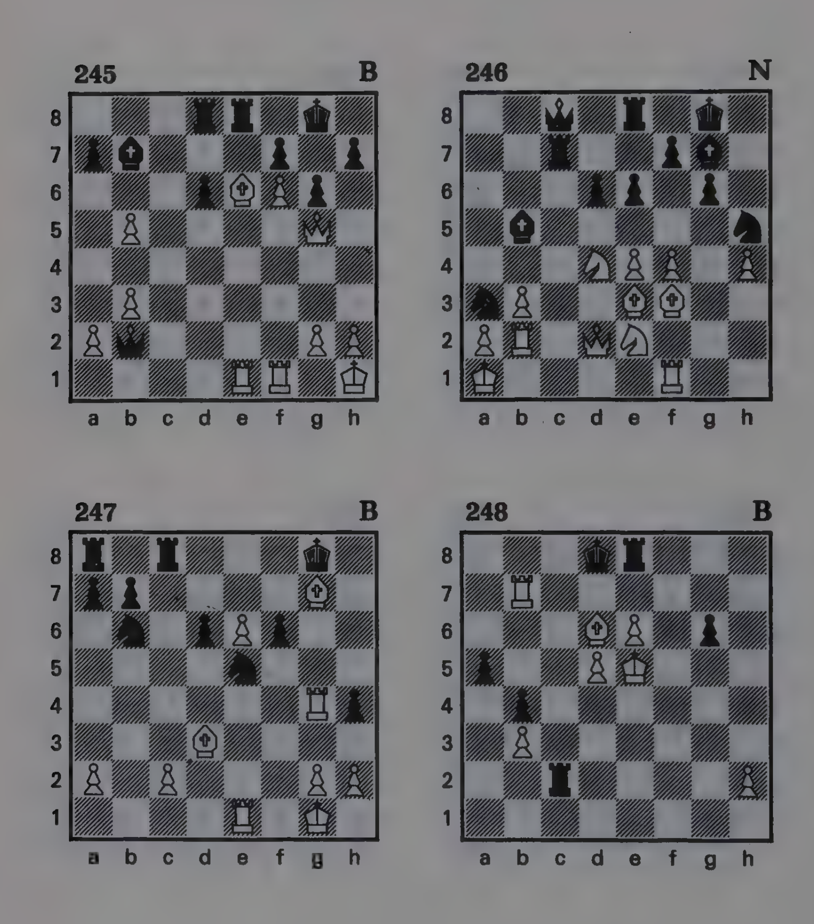
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



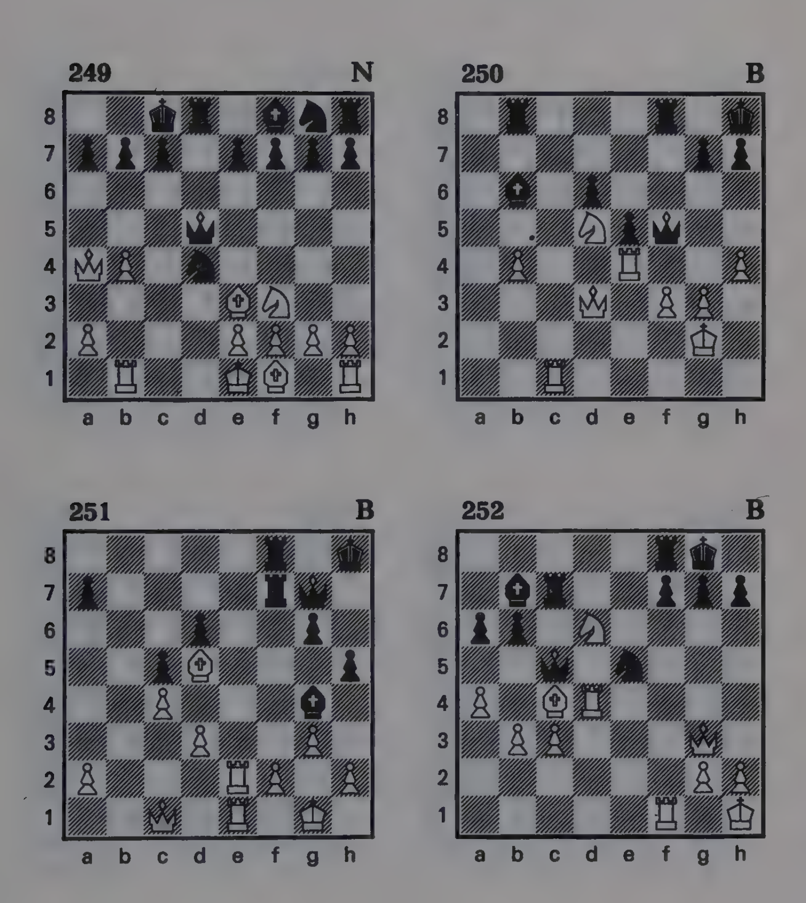
B : Les blancs jouent et gagnent



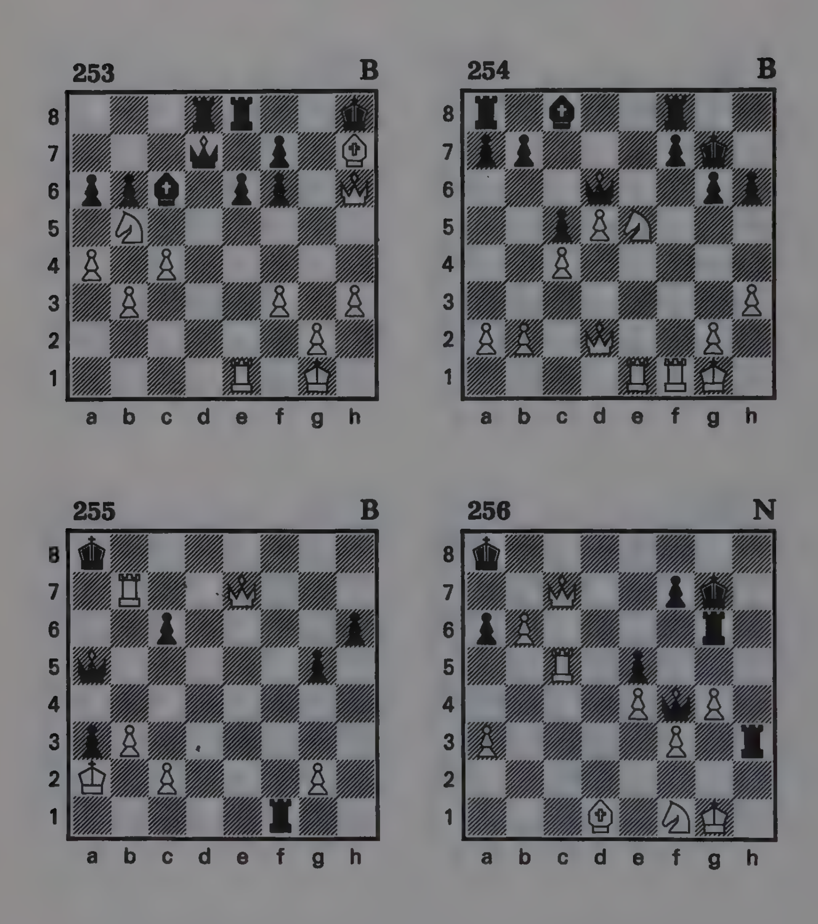
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



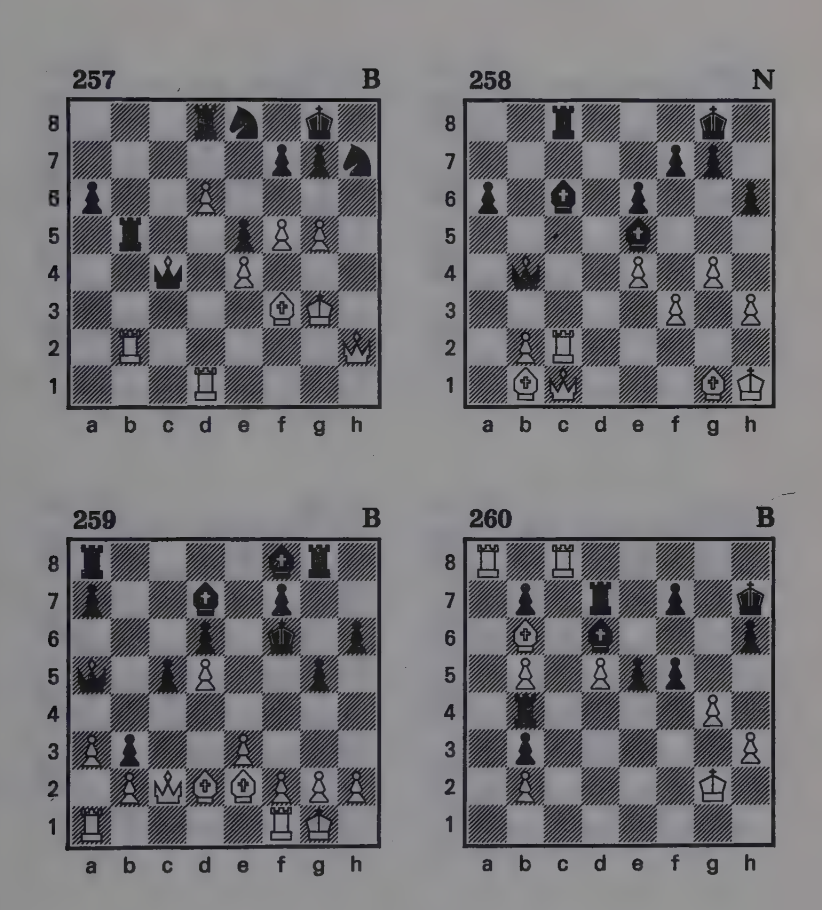
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



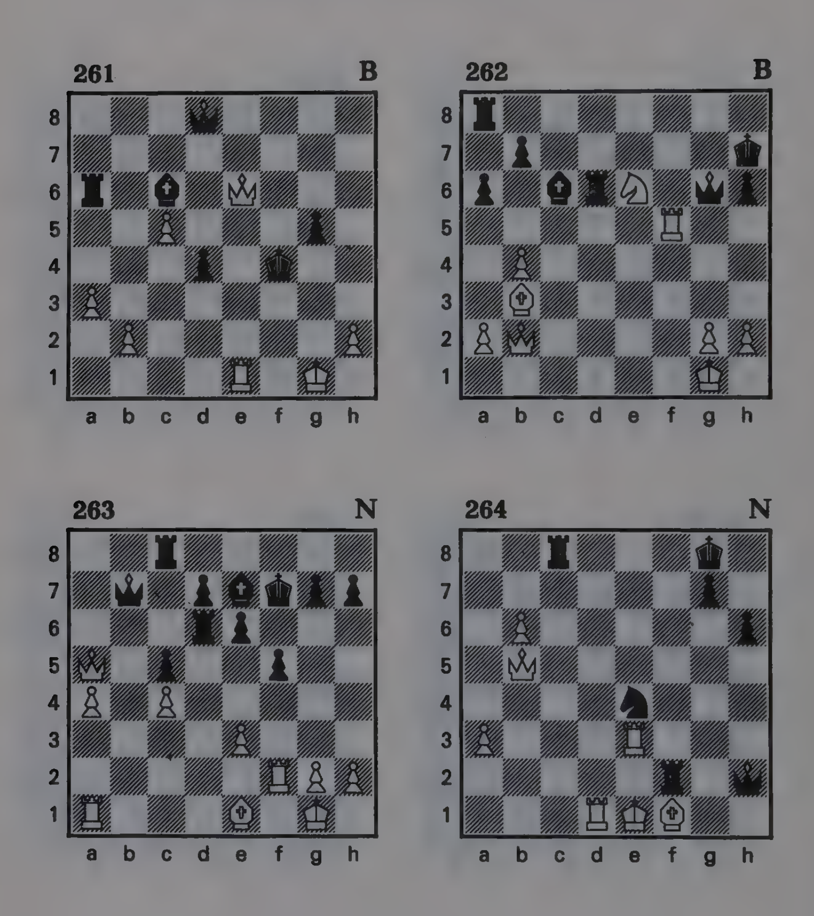
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



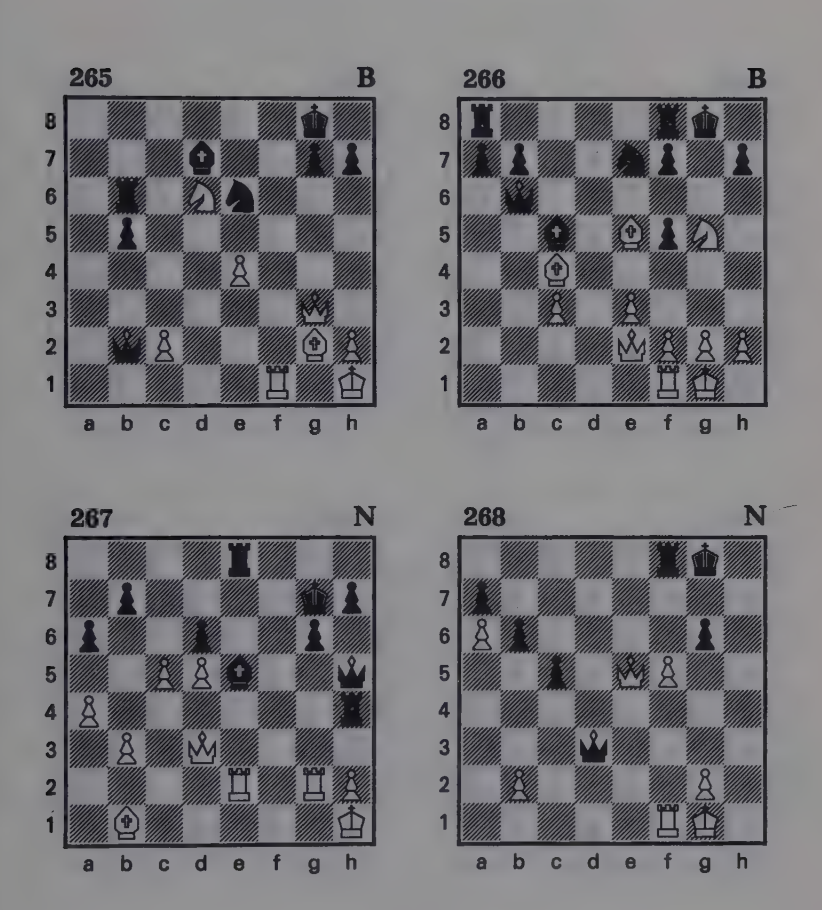
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



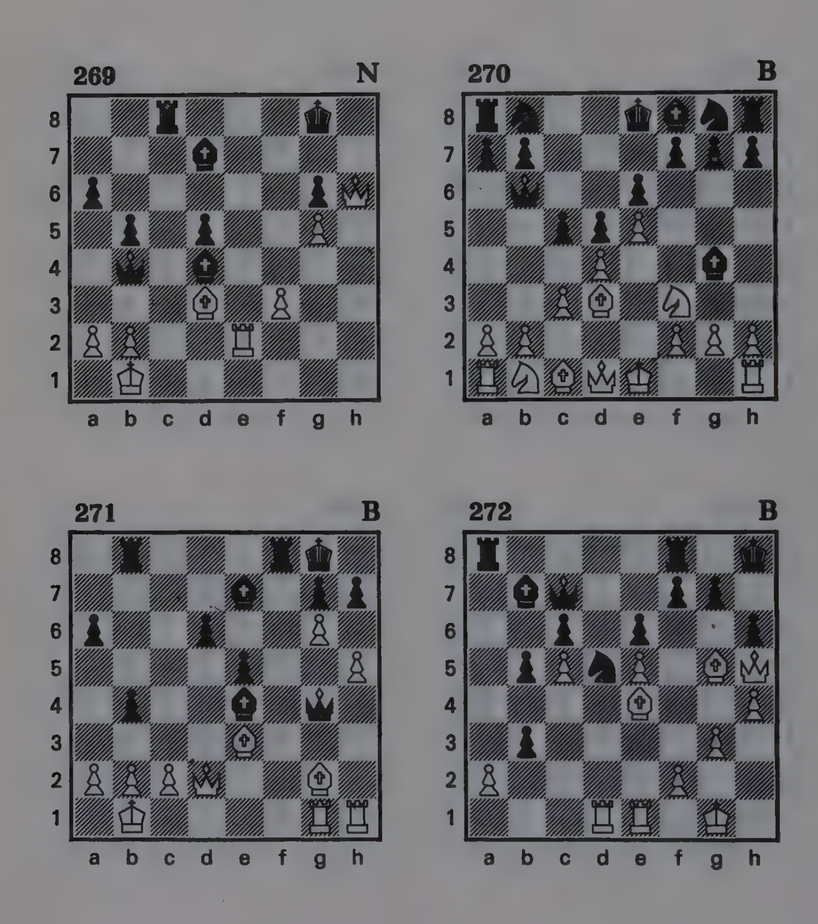
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



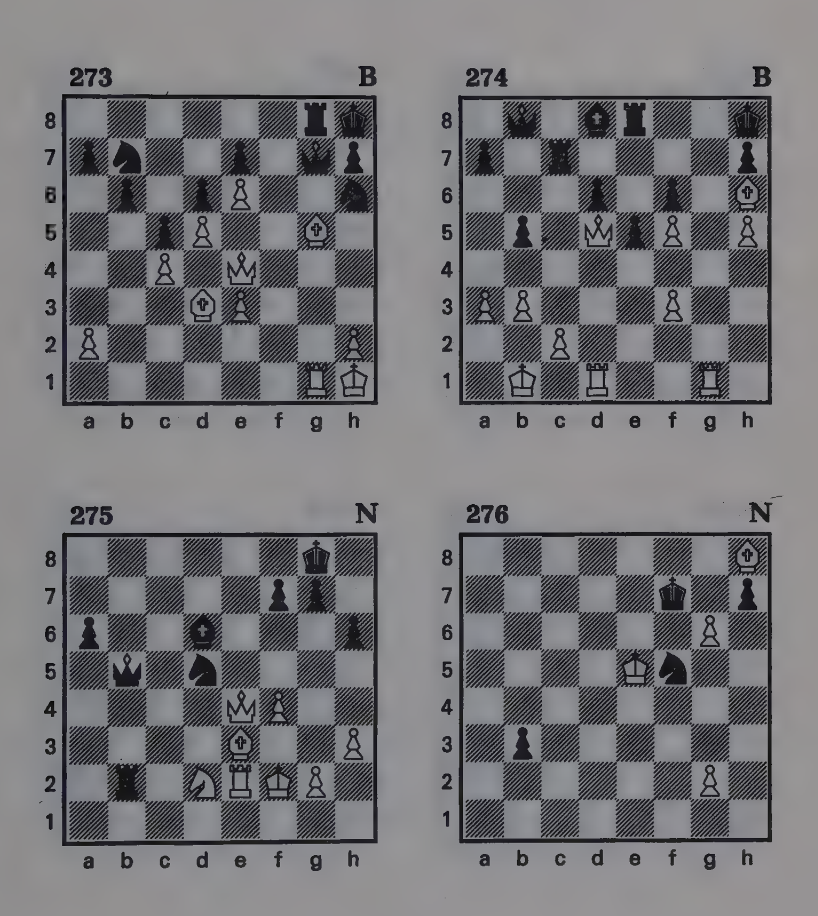
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



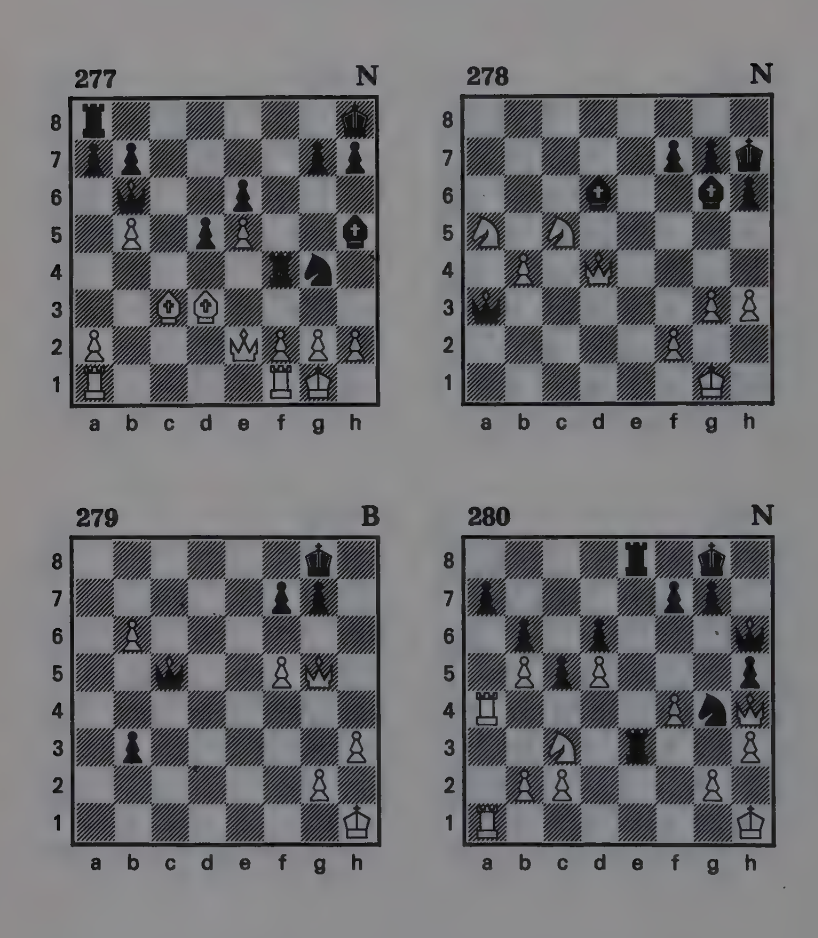
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



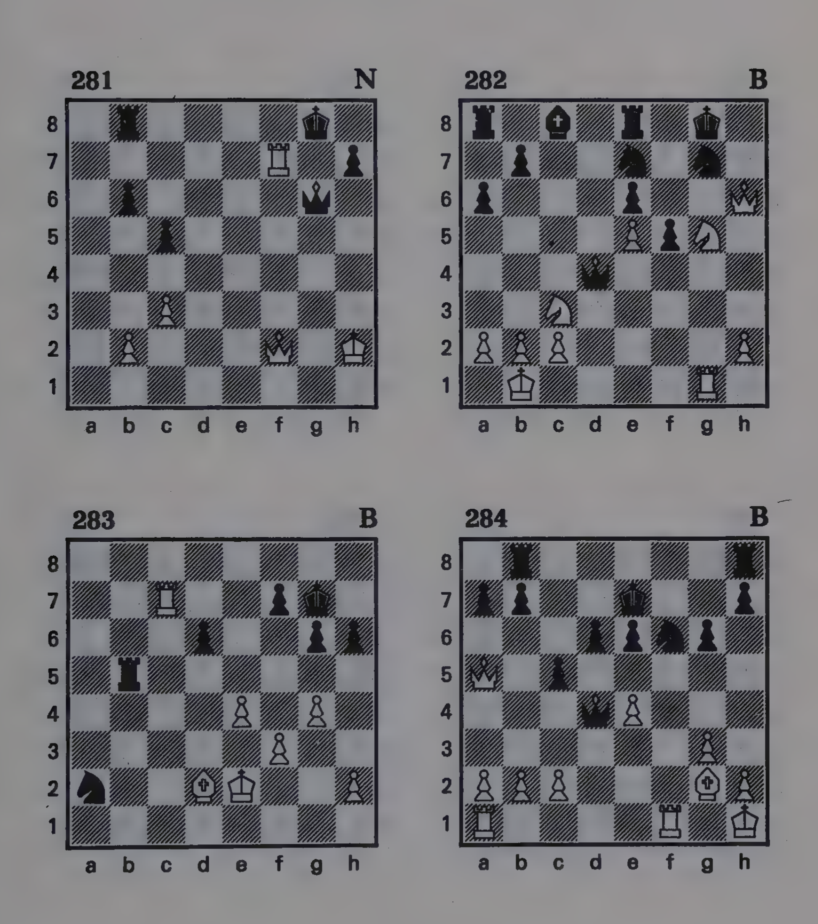
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



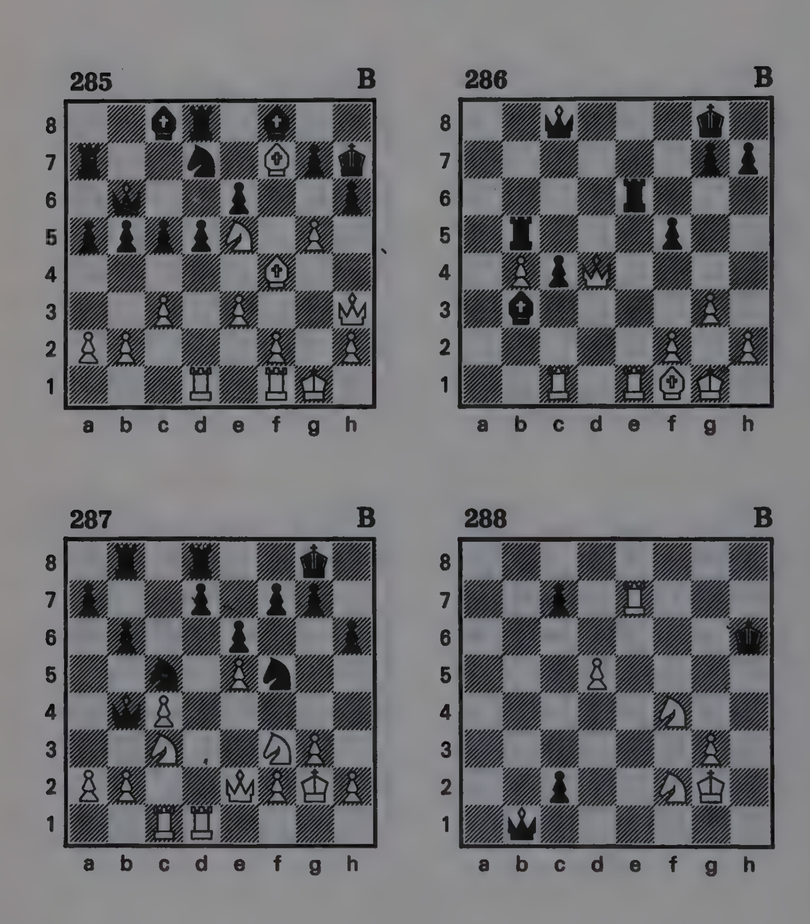
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



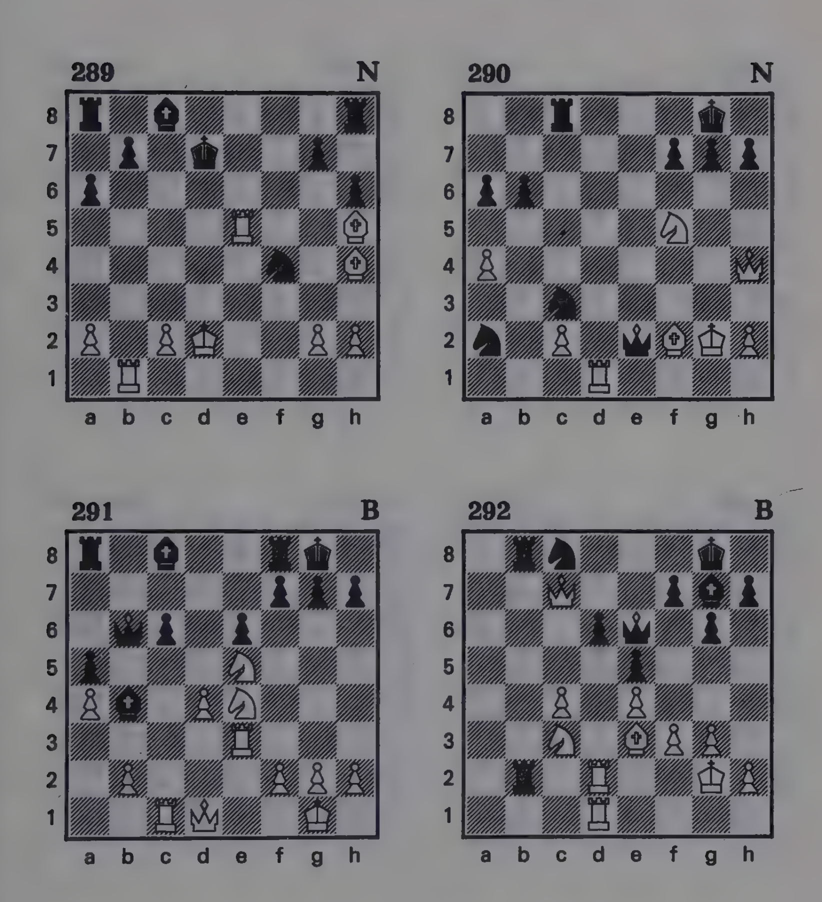
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



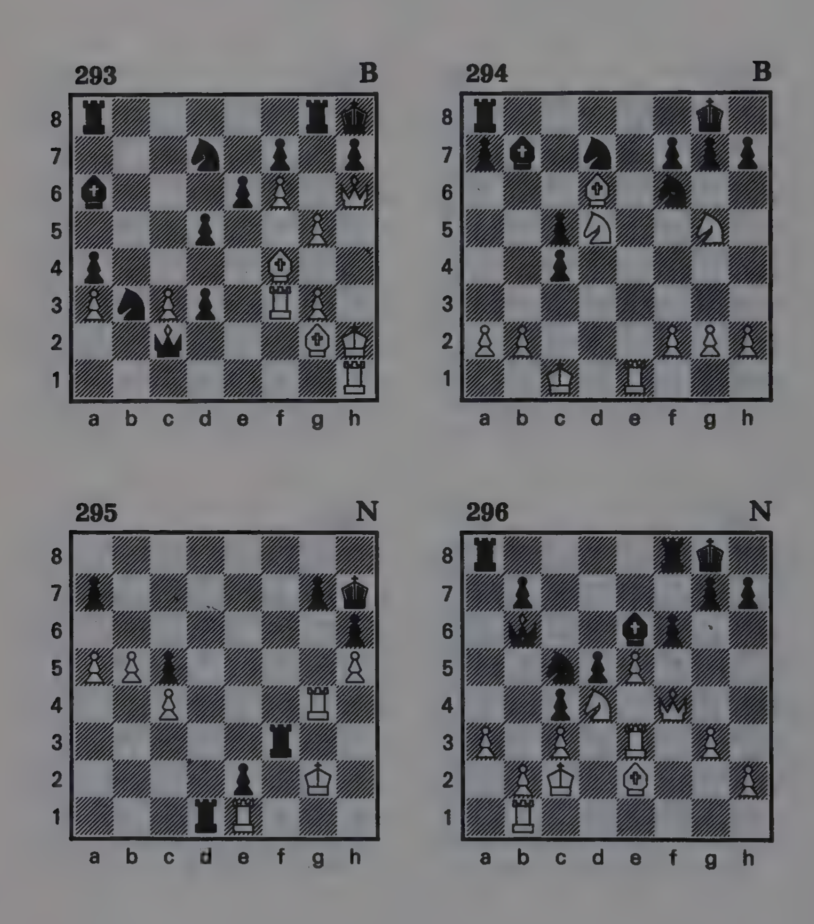
B : Les blancs jouent et gagnent



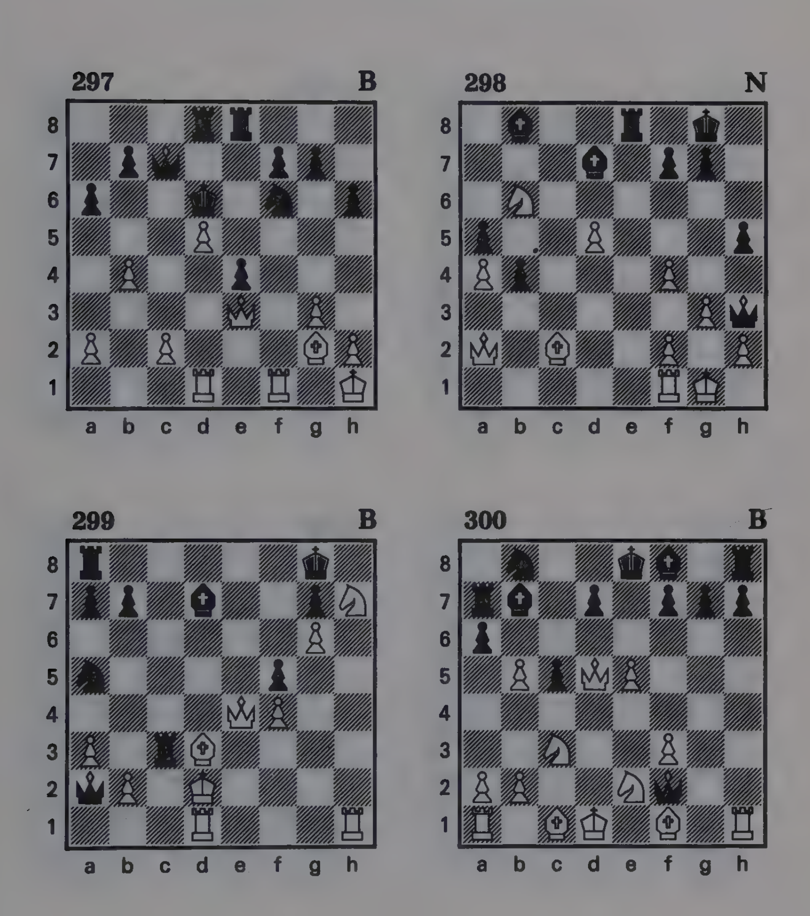
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



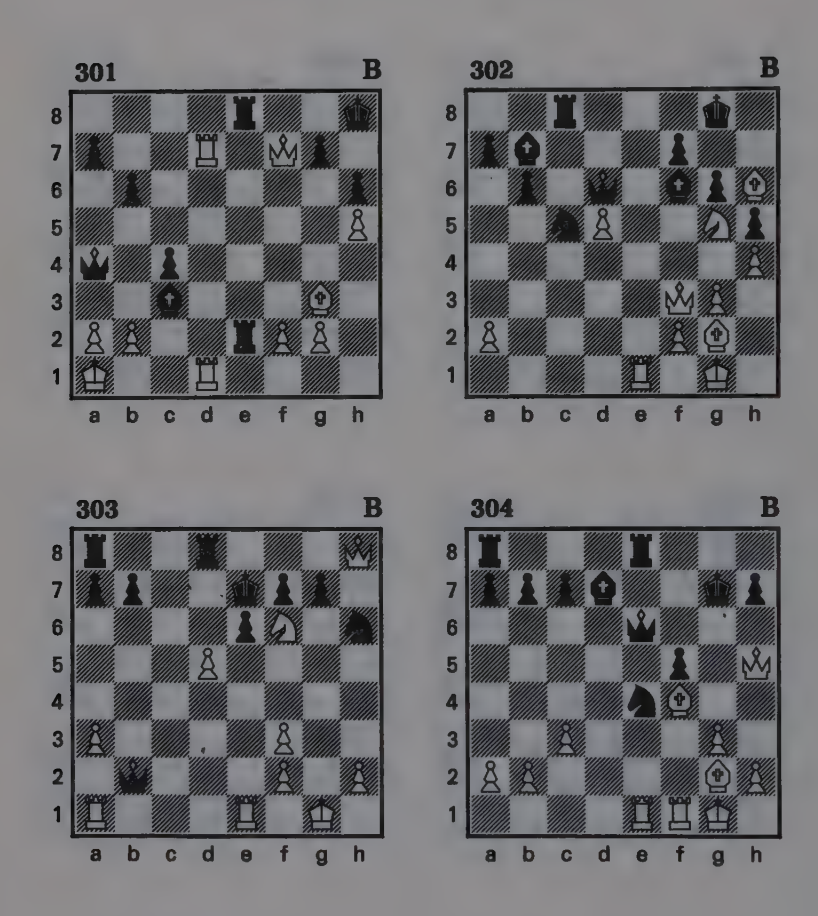
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



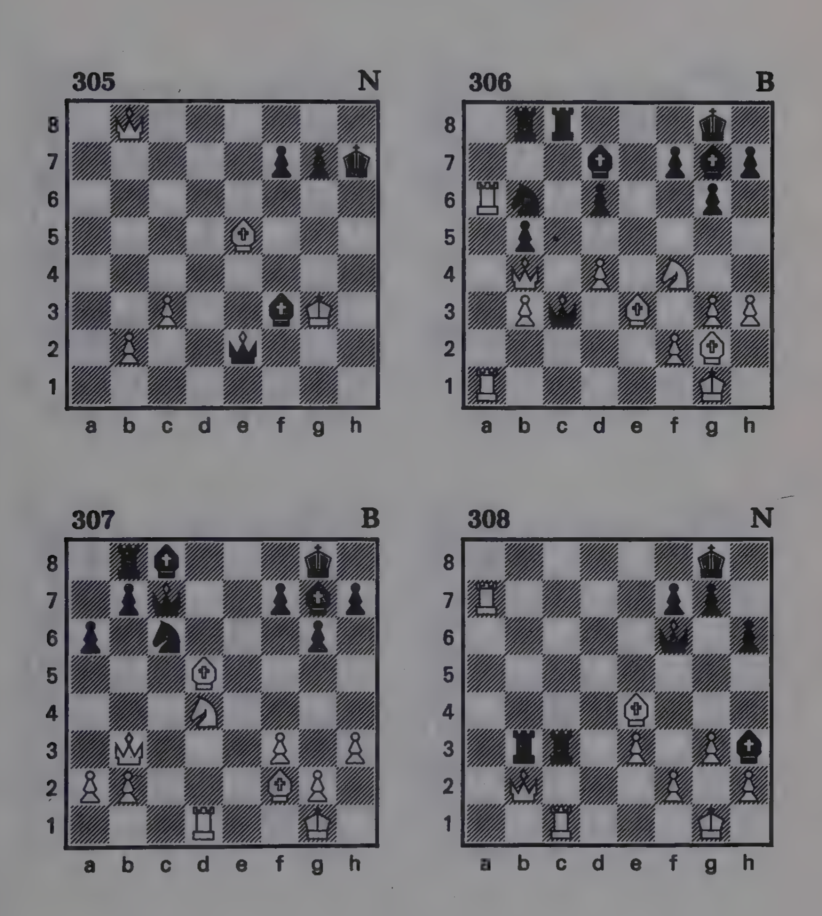
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



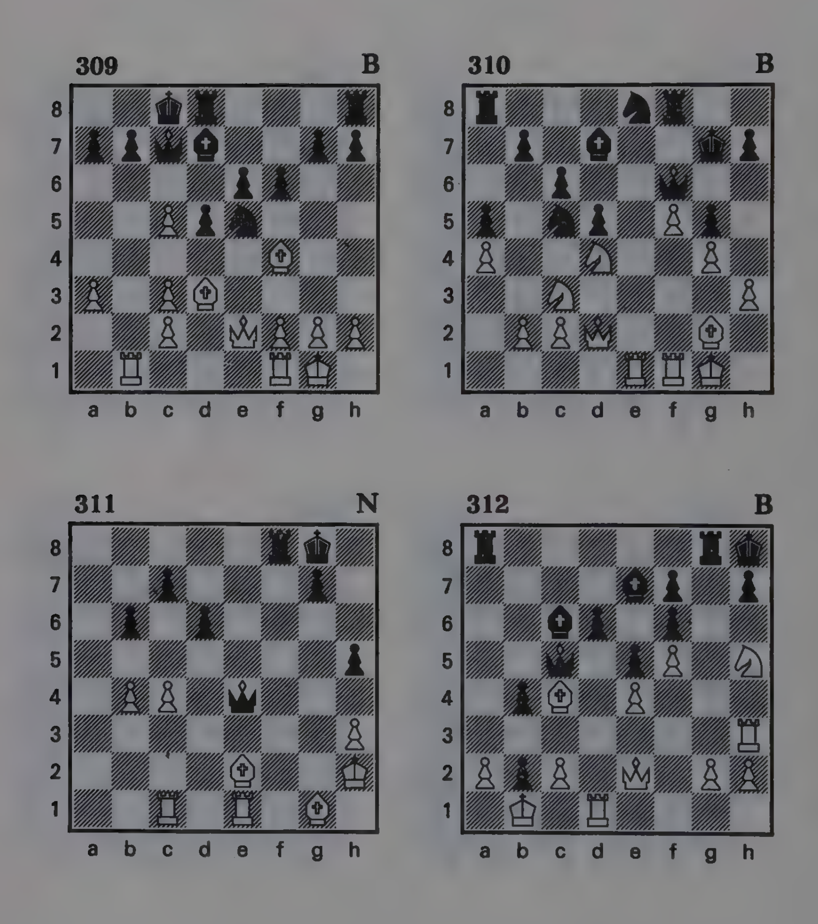
B : Les blancs jouent et gagnent



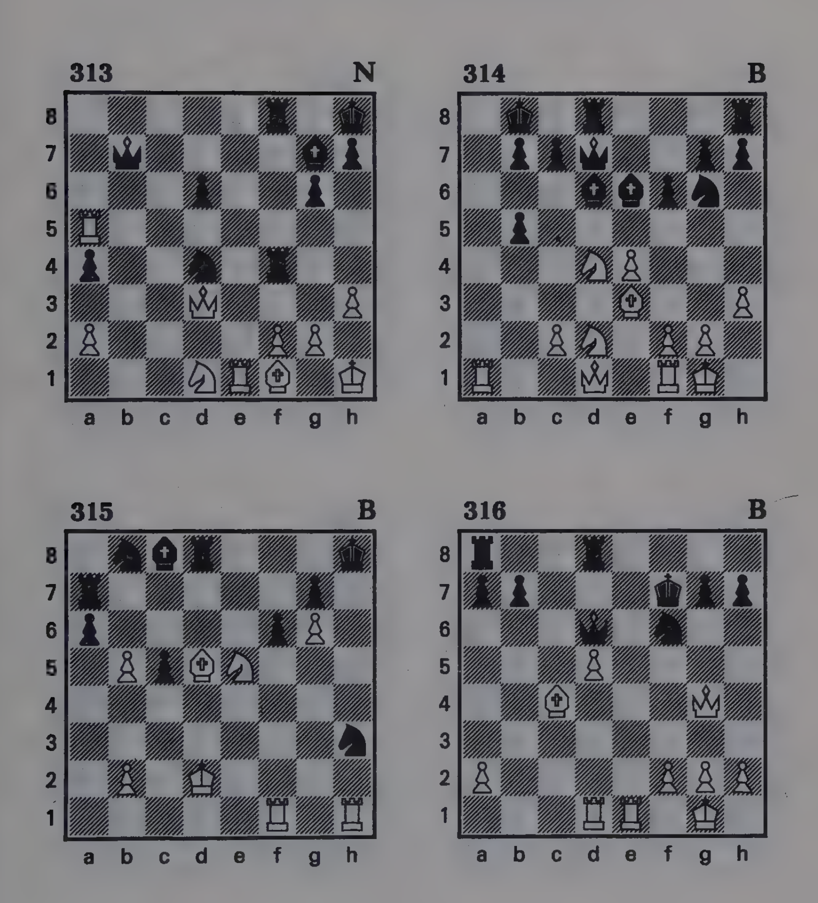
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



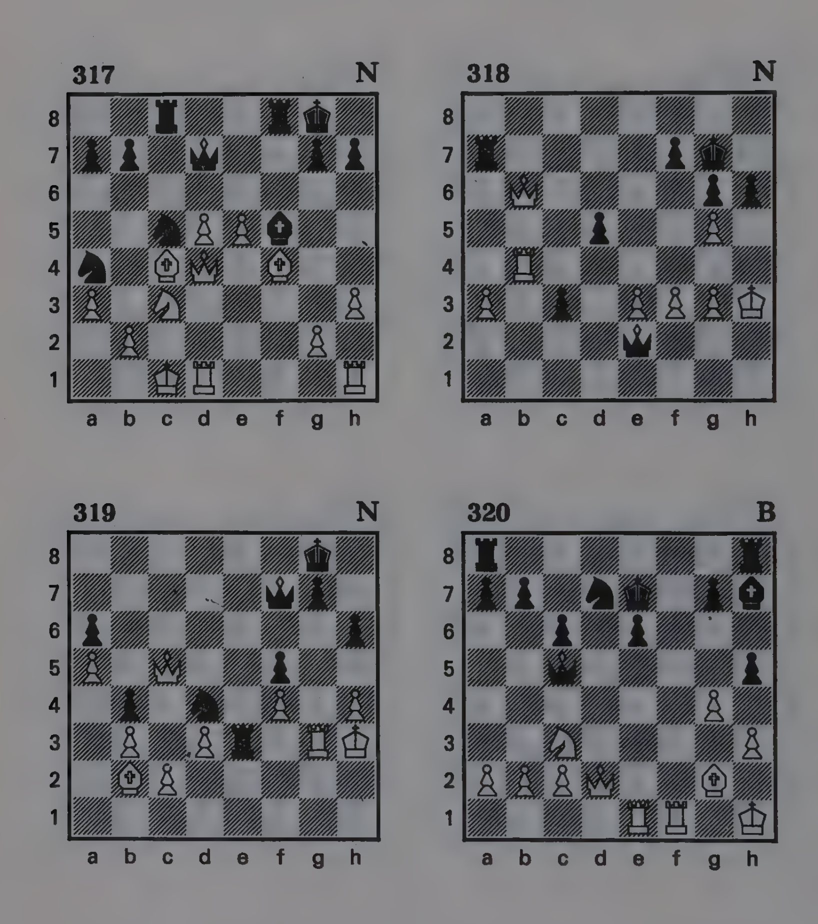
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



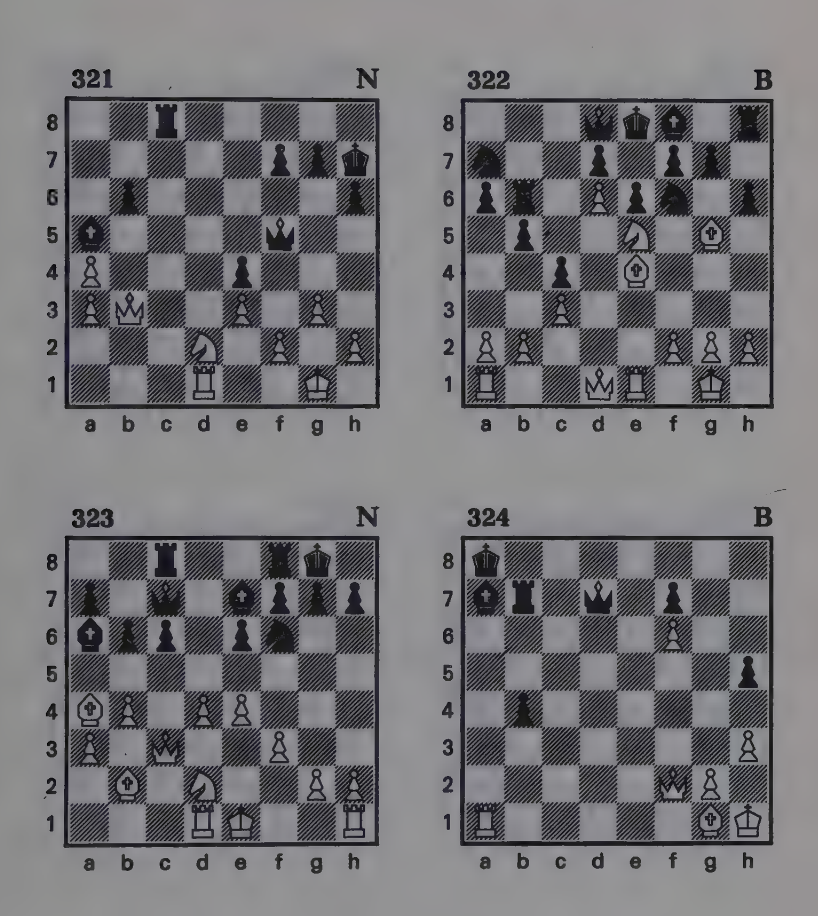
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



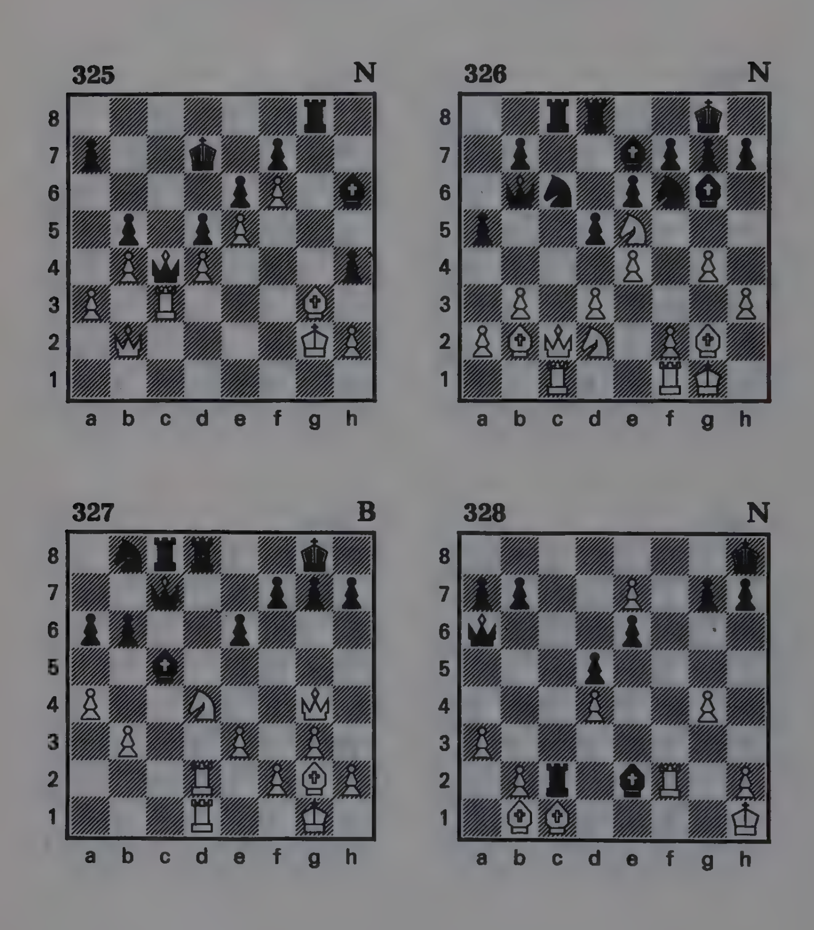
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



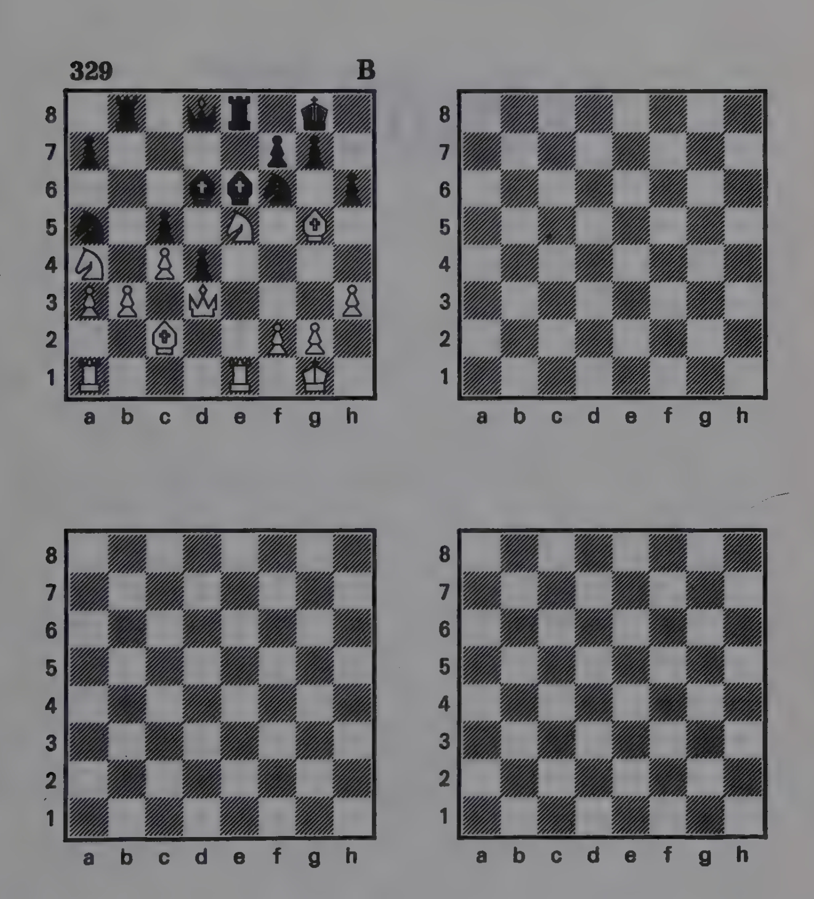
N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



N : Les noirs jouent et gagnent
B : Les blancs jouent et gagnent



B : Les blancs jouent et gagnent



IIe Partie

SOLUTIONS

1. Même un jeune prodige comme l'anglais Nigel Short peut « oublier » un mat en deux coups et le choc dut être intense à la vue de : 1. **Dxh6+!! Rxh6** 2. **Th4 mat**.
(SAX-SHORT 1987)

2. 1. **Th6+! Fxh6** 2. **Dxh6 mat**. Net et sans bavure.
(FAYARD-ISKOV 1983)

3. Il suffit de remarquer que le Cavalier blanc et le pion f6 contrôlent les trois dernières cases de la colonne g pour trouver le superbe coup gagnant : 1. **Dxh7+!! Rxh7** 2. **Th2 mat**.
(HORT-DUNNE 1982)

4. Un exemple de réflexion à sens unique. Les Noirs ne pensaient qu'à l'attaque, perdant toute lucidité. Le réveil fut brutal : 1. **Dxf7+!! Txf7** (ou 1... Rh8 2. Dxf8 mat) 2. **Te8 mat**.
(MACLES-SKEMBRIS 1983)

5. C'est encore mat en deux coups : 1. **... Txh3+!** 2. **gxh3 Dg1 mat**.
(MIOLO-KOVACEVIC 1983)

6. De ce méli-mélo autour du Roi noir surgit une idée limpide : 1. **De6+!! fxe6** 2. **Fxe6+ Cxe6** (les Noirs doivent

ouvrir la colonne d, ce qui cause leur perte) 3. **Cxe5 mat**. Le pion d6 est cloué.
(OLIVIER-BENNETT 1984)

7. Une ravissante façon de conclure : 1. **Df7+!! Txf7** 2. **Txf7 mat**.
(PAUWELS-DJINDJIHASHVILI 1987)

8. Une longue fin de partie ? Point du tout ! Les Noirs viennent de commettre une gaffe terrible en plaçant leur Fou sur b7 : 1. **h4+! Rf5** (ou 1... Rh5 2. Ff7+ g6 3. Fxg6 mat) 2. **Fh7+ g6** 3. **Fxg6 mat**.
(GIFFARD-HAIK 1983)

9. Les Tours s'expriment àu mieux dans les grands espaces. La blanche en manque singulièrement et se fait croquer : 1. **... Rf8!** 2. **Th7 Rg8** 3. **Txh6 Rg7** 4. **Rg5** (la Tour n'avait plus de case) **Td5+** 5. **f5 Txf5+** et cette fois le Roi blanc doit quitter la protection de sa Tour.
(BELLON-TCHEKHOV 1984)

10. Le « dernier carré » ne pèse pas bien lourd face à Dame et deux Tours : 1. **... Dxg2+!!** 2. **Txg2 Tb1+** 3. **Tg1 T1xg1 mat**.
(SAX-FEDOROWICZ 1986)

11. La présence de la Tour noire sur la même diagonale que son Roi inspira aux Blancs l'idée de supprimer les défenseurs adverses de la case e5 : 1. **Txd4! cxd4** 2. **Fxd7! Fxd7** 3. **Fe5+ Rg6** 4. **Fxh8** et les Noirs restent avec un Cavalier de moins car 4. **... Fxa4** laisserait le pion blanc se promouvoir en Dame.
(NEGULESCU-FOISOR 1987)

12. Les Noirs possèdent deux Fous et des possibilités de résistance, aussi les Blancs décidèrent-ils de prendre un avantage matériel plus clair : 1. **Txf6+! Dxf6** 2. **Dg3+!** suivi de 3. **Dxb8**. Bilan : une qualité et un pion de plus pour les Blancs.
(YOUDASSINE-BALACHOV 1986)

13. Trois échecs dont le dernier est sans réplique : 1. ... **Cb2+** 2. **Re3 Cd1+!** 3. **Rd3 Tc3 mat.**
(REE-VAN DER WIEL 1986)

14. La mise en valeur du pion passa par un joli sacrifice : 1. ... **Tb1+!** 2. **Re2** (si 2. Dxb1 c2+! puis cxb1=D et deux Dames noires apparaîtraient sur l'échiquier !) **Tb2!** et la Dame blanche, clouée, sera capturée.
(HERZOG-BICHSEL 1987)

15. La seule difficulté provient de la détermination de l'objectif à viser. Quand on comprend que c'est la Dame noire, alors on trouve facilement : 1. **g5!!** et il n'y a rien à faire contre la menace 2. **Th1**.
(AGANTYSSON-KAISZAURI 1982).

16. La grande diagonale a1-h8 est aux mains des Blancs et ils en profitent : 1. **Fxh5! Df6** (les autres coups de Dame, notamment la prise du Fou, laissent appliquer le mat en g7 ou la fourchette en f7) 2. **Dxf6 gxf6** 3. **Fxf6+ Rg8** 4. **Fxf7+ Rf8** 5. **Fxd8 Txd8** et les Blancs restent avec un Fou de plus.
(GIFFARD-L. ROOS 1982)

17. Un classique des combinaisons tactiques : la fourchette de Cavalier permettant de gagner une pièce, comme suit : 1. **Dxc6!! Dxc6** 2. **Cxe7+ Rb7** 3. **Cxc6 Rxc6.** Résultat : un Fou de plus pour les Blancs.
(GUTMAN-AZZOPARDI 1982)

18. 1. **Te8+! Rf7** (ou 1. ... Txe8 2. Dxd4) 2. **Dxd4 Txd4** 3. **Txa8** et les Blancs ont gagné une Tour. Là aussi le quotidien du tacticien, bien que la « victime » soit ici un grand-maître !
(TIMMAN-YOUSSOUPOV 1987)

19. Toute la subtilité tient dans le deuxième coup : 1. **Da6 Tb8** (forcé pour parer le mat sur b7, car si 1. ... bxc5 la case b7 serait alors protégée par la Tour) 2. **Dxa7+!! Rxa7** 3. **Ta3 mat.**
(HAIK-MANOUCK 1982)

20. La situation du Fou en d5 est par trop exposée : 1. **Fxf4! Fxb3** (après 1. ... exf4 l'attaque double 2. Df5! sur d5 et h7 permet de gagner une pièce) 2. **Df5!** (protégeant c2 et visant h7) **g6** 3. **Df6+ Rg8** 4. **Fxe5 Fxc2+** 5. **Ra1** et les Noirs doivent donner leur Dame.
(Van Der Wiel-Zapata 1987)

21. Le break est, là aussi, réussi avec une attaque double : 1. **Dc5!** (visant, en premier lieu, c7) **Dxe5** (1. ... c6 aurait la même réplique) 2. **Df8+!** (la signification du premier coup : la case f8) **De8** 3. **Dxe8+ Rxe8** 4. **Cxc7+** puis 5. **Cxa8**.
(Gobet-Preissmann 1987)

22. « Les pions sont l'âme du jeu », disait Philidor. Gageons qu'il n'aurait pas désavoué cette petite prouesse « pion-nesque » dont un Fou est la victime : 1. **e4! Fe6** 2. **d5! Fg4** (non 2. ... cxd5? 3. Fb5! clouant et gagnant la Dame) 3. **e6!! Fxe2** (ou 3. ... fxe6 4. Dxg4) 4. **exd7** (avec échec !) **Rxd7** 5. **Fxe2** et les Blancs ont gagné une pièce.
(Balachov-Jakovitch 1986)

23. Un échantillon du talent de l'une des meilleures joueuses du monde, la Hongroise Zsuza Polgar : 1. ... **Dxe1+** 2. **Txe1 Cxc4!** 3. **Txe5** (l'attaque de la Tour ne laisse pas le temps de reprendre en c4) **Cxe5** et les Noirs gagnent sans problème.
(Perenyi-Polgar 1986)

24. Tout irait bien pour les Blancs si le Cavalier adverse devait fuir, mais... : 1. ... **Tc1!!** 2. **Dxc1** (2. Td1 Txd1! et 2. Ce1 Db1 ne sont pas de meilleures possibilités) **Dxf2+** 3. **Rh1 Dxf3+** 4. **Rg1 Df2+** 5. **Rh1 Dh2 mat**.
(Manouck-Belkhodja 1986)

25. 1. **Cg5+! hxg5** 2. **Dh3+! Rg7** 3. **Dh8 mat**. Une mécanique bien huilée.
(Stefansson-Karlsson 1986)

26. Une combinaison superbe autant qu'imprévue se conclut par un mat rarissime : 1. ... **Dg3!!** 2. **fxg3 Cxg3+** 3. **Rg1 Fe3 mat** !
(Adams-Vegh 1985)

27. En général l'association Tour-Fou-Cavalier est plus forte qu'une Dame. Pas ici : 1. **Da2+! Rh8** (le plus résistant car les Noirs se font mater sur les autres coups : 1. ... Rf8 2. Df7, 1. ... Cd5 2. Da8+! ou 1. ... Fd5 2. Da8+!) 2. **hxg7+ Rxg7** 3. **Df7+ Rh6** 4. **Dxf6** et le gain ne pose pas de problème, par exemple 4. **... Txg6** 5. **Dh8+ Rg5** 6. **d7! Fxd7** 7. **Dd8+** puis 8. **Dxd7**.
(HAWELKO-MOKRY 1986)

28. Moins compliqué qu'il y paraît : 1. **Cf5+! gxf5** 2. **Dh5 mat**.
(KORTCHNOÏ-GUTMAN 1987)

29. Pour contredire l'adage « Quand je fais échec au Roi je n'ai peur de personne ! », les Noirs trouvèrent : 1. **... Dxc7!!** 2. **Da4+** (et non 2. dxc7? Fxf2 mat !) **Dc6!** et les noirs restèrent avec une pièce de plus.
(HUQUE-HODGSON 1987)

30. La Tour blanche est infiltrée, trop infiltrée ! D'où 1. **... Cb8!!** et les Blancs perdent plus que la qualité, par exemple 2. **Txd6 cxd6** prenant en fourchette les Cavaliers, ou 2. **Ccd3 Fxe5** 3. **Cxe5 Txe5!** puis 4. **... Cxc6**.
(FERNANDEZ-SERPER 1987)

31. Un surprenant mat en deux coups : 1. **Ce6+! Rxe7** 2. **Dxc7 mat**. Les autres réponses voient aussi 2. **Dxc7 mat** survenir.
(BYRNE-RAICEVIC 1987)

32. Il fallait trouver le bon échec à la découverte : 1. **Fb5+! Rc8** 2. **Fxa6+ Tb7** 3. **Fxb7+ Rb8** 4. **Td8+ Ra7** 5. **Ff3+** puis 6. **Txf8**.
(GODENA DE ECCHER 1987)

33. Une déviation, thème particulièrement fréquent dans la pratique, permet de concrétiser l'avantage blanc : 1. **Txc6!** gagne une pièce car 1. **... Txc6** serait puni par 2. **Td8 mat**.
(SAX-MARJANOVIC 1987)

34. 1. **Tf8+! Txf8** 2. **Ce8 mat**. Facile... mais les Noirs n'y avaient pas pensé !
(HAZAI-KAROLYI 1986)

35. 1. ... **d4!** 2. **Db3** (le Ce2 est cloué et il faut protéger le Ff3) 2. ... **Fc4!** 3. **Da4 Cxf3** 4. **Dxç4 Cd2+!** et 5. ... **Cxc4**.
(SALOV-GUREVITCH 1987)

36. 1. **Dh4 h5** (ou 1. ... h6 2. Dxh6+ Dxh6 3. Txh6 mat) 2. **Dxh5+!!** (on notera la force du pion f6 qui permet ce genre de fantaisies) **gxh5** 3. **Txh5+ Dh6** 4. **Txh6 mat**.
(KINSMAN-HODGSON 1987)

37. Les Blancs avaient misé sur le fait que le Fou noir est cloué, sans penser au thème du « déclouage » : 1. ... **Df6+!** 2. **Dxf6 Fh6 mat**.
(VOSCILLA-VUJAKOVIC 1987)

38. La Dame noire manque de cases : 1. **Tc2! Fd7** (sur 1. ... b5 2. Txb2! et le pion b5 est cloué) 2. **Txb2** (2. Dxd7 Dxc2 3. Dxd4 gagne aussi) **Fxa4** 3. **Tb4!** et les Blancs attrapent un Fou.
(GALLAGHER-ADLER 1987)

39. C'est tout bête : 1.**Txd8+! Rxd8** 2. **Dd7 mat**.
(KRISTENSEN-RODGAARD 1987)

40. Pas d'avarice ! 1. **Dxh7+!! Rxh7** 2. **Th6 mat**.
(PEDERSEN-RENMAN 1987)

41. Prendre le Fou ne donnerait rien à cause de l'échec en e7, mais il faut penser à la fourchette du Cavalier : 1. ... **Dxf2+!!** 2. **Rxf2** (ou 2. Rh1 Tc2!) **Cxe4+** 3. **Re3 Cxg5** et les Noirs ont un Cavalier de plus pour jouer la finale.
(KIROV-VLADIMIROV 1986)

42. Un échange prosaïque amène la capture de la Dame Blanche : 1. ... **Txd1!** 2. **Rxd1** (aucun coup ne saurait sauver le camp blanc) **Fg4+!** suivi de 3. ... **Dxb6**.
(GORBEA-MANTOVANI 1987)

43. 1. **Cg4+!** (le bon échec à la découverte) **Rf7** 2. **Ch6+! Re7** 3. **Cg8+! Rf7** 4. **Cg5 mat**.
(TAL-HJARTARSON 1987)

44. Pas de finesse, on gagne la Tour : 1. ... **Tb1+!** 2. **Re2 Cc1+** suivi de 3. ... **Cxa2**.
(IVKOV-LOBRON 1987)

45. Un exemple typique de « surcharge ». Après 1. ... **d5!** la Dame blanche ne peut à la fois protéger le Fou et la Tour. L'un d'eux se fait capturer.
(BRINCK CLAUSSEN-DANIELSEN 1987)

46. 1. ... **Db4!** (attaque double sur la Te1 et le Cb5) 2. **Cc3** (seule façon de sauver les deux pièces mentionnées, mais...) **Dxb3** (... aux dépens du Fou !) 3. **Cd5 Dxb2** etc.
(CAMPORA-DJURIC 1987)

47. C'est mat en trois coups : 1. **Txc6+! Cxc6** 2. **Dxc6+!! bxc6** 3. **Tb8 mat**.
(BALACHOV-AGDESTEIN 1987)

48. 1. **Dg4+!** (mieux que de prendre tout de suite le Fou) **Td7** (ou 1. ... Rb8 2. Ff4+! gagnant la Dame, ou encore 1. ... Fe6 2. Txd8+) 2. **Txd5** et les Blancs auront une Tour de plus.
(CONQUEST-HIGUERA 1987)

49. 1. **Fg6! f5** (ni 1. ... Dxg6? 2. Dxg6!, ni 1. ... Fe6 2. Cxe6+, et encore moins 1. ... Te7? 2. Dh8 mat ne constituaient des défenses valables) 2. **Dh8+ Re7** 3. **Dxg7+** etc.
(KHUZMAN-DREEV 1986)

50. Un « coup intermédiaire » gagne : 1. **Dg1+! Rh8** 2. **cxd7**. Maintenant possible sans perdre la Dame, ce coup laisse les Blancs avec une pièce de plus.
(KARL-HOFMANN 1987)

51. Il fallait penser à une infiltration de la Tour g5 en a1 ! 1. ... **Fxd6!** 2. **Cxd6** (ou 2. Tfxf7 Ff8!) **Tga5!** et la menace de mat en a1 permet de capturer la Tour f1, non protégée.
(FERNANDEZ-HODGSON 1987)

52. Prendre un des deux Cavaliers noirs suffirait certainement pour gagner mais les Blancs ont conclu bien plus vite : 1. **Dxa5+!! bxa5** 2. **Txa5 mat**.
(HERTNECK-GRUNEWALD 1986)

53. Une astuce fréquente : la liquidation. 1. ... **Txe2+!** 2. **Rxe2 Cc3+** 3. **Rd3 Cxd5** 4. **exd5+ Rxd5** et la finale Roi + 5 pions contre Roi + 4 pions est facilement concrétisée en victoire, comme d'ailleurs la plupart des finales de Rois avec un pion de plus.
(LOFFLER-GUTMAN 1986)

54. Non pas tout de suite 1. d5 car les Noirs répliquent en plaçant leur Cavalier sur d4. Il faut d'abord changer la nature de la pièce noire sur c6 : 1. **Fxc6! Txc6** (sur 1. ... cxd4 2. Fe1 et le Fou c6 est protégé) 2. **d5!** et l'un des deux objectifs noirs visés, Dame ou Tour, tombe aux mains des Blancs.
(PINTER-GARCIA PALERMO 1986)

55. Le Roi est trop aventuré chez l'ennemi. 1. **Txf5+! gxf5** (ou 1. ... Rg4 2. Tg5 mat) 2. **Dxf5+ Rh6** 3. **Dg5 mat**.
(PORTISCH-LJUBOJEVIC 1987)

56. 1. **Te8+! Rd7** (ou 1. ... Rxe8 2. Rxd6 puis 3. Rc6, etc.) 2. **Td8+! Rxd8** (cette fois forcé) 2. **Rxd6** et le Roi blanc dévorera les pions adverses.
(CEBALO-GAST 1987)

57. Le pion f7 est cloué. Donc : 1. **Cg6!** et la Dame noire, enfermée, se fait prendre.
(POLAJZER-GAZAREK 1987)

58. C'est la Tour noire b6 la victime : 1. **Txb4! cxb4** 2. **Dd4+!** échec au Roi et à la Tour. Celle-ci sera capturée.
(GHEORGHIU-GASS 1986)

59. 1. **Txc6! Txc6** (ou 1. ... Tb2+ 2. Rc1! et non 2. Rc3? Tb3+! et la Tour noire se soustrairait à la fourchette projetée en d5) 2. **Cxd5+!** suivi de 3. **Cxb4** avec une pièce de bénéfice dans l'opération.
(FEDOROWICZ-BARBERO 1986)

60. 1. **Txf6! Rxf6** (sur 1. ... gxf6 la Dame blanche vient en g7 faire échec et prendre la Tour h8 au coup suivant) 2. **Fg5+ Rf7** (2. ... Rg6 3. Fd8+! et 4. Fxc7) 3. **Tf3+ Re8** (3. ... Rg8 4. Dxe6+ suivi du mat) 4. **Dxe6+ De7** 5. **Dxe7 mat**.
(AGNOS-CALVO 1986)

61. Les Noirs gagnent une pièce : 1. ... **Dxd6!** 2. **Fxf7+** (avec l'espoir 2. ... Rxf7? 3. Dxd6 car la prise normale 2. exd6 se heurtait à 2. ... Fxd4+, mais...) **Cxf7!** 3. **Dxd6 Cxd6** 4. **exd6** et il manque une pièce mineure aux Blancs.
(AKHMILOVSKAIA-TCHIBOURDANIDZE 1986)

62. La cible est la Dame : 1. **Cd7! Df7** (seule case) 2. **Cf8+! Dxf8** 3. **Dxf8**, profitant du fait que le Fou g7 est cloué.
(FECHT-HAAG 1987)

63. Les Blancs gagnent la qualité par : 1. **Cc7! Dxc7** (ou 1. ... Dxe3 2. fxe3 et les Tours noires sont prises en fourchette) 2. **Dxe8** et les Noirs n'ont plus rien à espérer.
(KOVACEVIC-FLEAR 1987)

64. Les apparences sont trompeuses. Le Roi blanc n'est pas inquiété par la venue au contact de la Dame adverse : si 1. ... Dh2+ 2. Rf1 et il s'enfuit. Par contre, après 1. ... **Fh2+!** les Noirs gagnent la Dame : 2. **Rh1 Fe5+!** puis 3. ... **Fxd4**.
(MAGALOTTI-DE LA VILLA 1987)

65. 1. **Td7+!** capture la Dame noire puisqu'à 1. ... **Cxd7** est répondu 2. **Txc7**.
(KOTRONIAS-RUKAVINA 1987)

66. 1. ... **Cxe3!** car les Blancs n'ont pas de bonne solution pour reprendre : 2. **Rxe3? Ff5!** et la Dame est perdue, ou bien 2. **Txe3 Dxb2+!** puis 3. ... **Dxa1**, ou enfin 2. **Dxe3 Fc4!** 3. **Ce5 Txe5!** et là aussi les Blancs laissent trop de plumes. A noter que 1. ... Ff5! allait aussi car après 2. Cd4 Fxe4 3. Cxb5 Fxg2! 4. Rxg2 Cxe3+ les Noirs gagnaient une pièce mineure.
(PÄHTZ-ARKHIPOV 1987)

67. Encore un coup de fourchette : 1. ... **De1+!** 2. **Rg2** (ou 2. Df1 Dxf1+! 3. Rxf1 Cg3+ puis 4. ... Cxh1 retombant dans

la suite du texte) **Dxh1+!! 3. Rxh1 Cg3+** (la fourchette annoncée) 4. **Rg2 Cxf5** 5. **gxf5** et, avec deux pions de moins, la position des Blancs en finale est abandonnable. Un nouvel exemple du thème de la « liquidation ».
(LIEB-PAULSEN 1987)

68. Avec le coup Cf6-e4 les Noirs viennent de s'engager dans une combinaison fausse. Ils espèrent 1. Fxe7? Cxd2 ou 1. fxe4? Dxh4 mais durent se résoudre à la perte d'une pièce à la vue de : 1.**Txe4!** qui ne leur laisse le temps de prendre ni e4 ni h4.
(PSAKHIS-KARNER 1987)

69. 1. **d5+! Dxd5** 2. **De7 mat**. Il fallait forcer les Noirs à un « auto-blocage » de la case d5.
(BAREEV-GAVRIKOV 1987)

70. 1. **De2!** ouvrant la porte de la « cage au Fou ». Il suffira de le cueillir au prochain coup.
(PÄHTZ-ESPIG 1987)

71. 1. **Ff7!!** (menaçant à la fois 2. Dxf6+ et 2. Cg6+, ce qui explique la réponse des Noirs) **Dd8** 2. **Dxf6+!! Dxf6** 3. **Tg8 mat**.
(BELIAVSKY-BAREEV 1987)

72. Même en finale il faut veiller à la sécurité du Roi. Les Blancs oublièrent ce principe car survint : 1. ... **Cf4!** (avec l'idée 2. ... Txg2 mat, et aussi celui qui arriva...) 2. **Ff1 Ch5 mat**.
(ADORJAN-FLEAR 1986)

73. Les Blancs perdent la qualité : 1. ... **Fxd4!** 2. **Fxd4 Cxd4** 3. **Cxd4** (quittant le contrôle de d2) **Cd2!** puis 4. ... **Cxf1**.
(ROMANICHINE-ROGERS 1986)

74. Deux coups précis et tout est clair : 1. ... **De1+!** 2. **Rh2 De5+!** 3. **Dxe5** (sinon elle se fait prendre) **fxe5** 4. **Rg1** (trop tard !) **a5** 5. **Rf1 a4** 6. **Re1 a3** 7. **Rd1 a2**, etc.
(KORTCHNOÏ-SHORT 1987)

75. La cavalerie en action : 1. **Ceg5+! fxg5** (sinon le Fou e6 tombe) 2. **Ce5+!** gagnant la Dame noire.
(DAVIES-KAROLYI 1987)

76. 1. **... Cg3+!!** 2. **hxg3 Fxg3** 3. **Ff2** (sur un coup de Dame vient aussi 3. ... Dh4+ puis mat) **Dh4+** 4. **Rg1 Dh2 mat.**
(MESTEL-CHANDLER 1987)

77. 1. **... Cxe3!** et aucune capture ne résout les problèmes des Blancs : 2. **Dxe4 Txd1 mat**, ou 2. **Dxd7 Dg2 mat**, ou encore 2. **Dxe3 Td1+** 3. **De1 Txe1 mat.**
(SCHEIPL-SCHON 1987)

78. Pas l'impulsif 1. ... Cxf2? à cause de 2. Dxf7+ Rh7 3. Dh5+ et échec perpétuel, mais plutôt : 1. **... Th1+!!** 2. **Rxh1 Cg3+** et 3. **... Cxh5.**
(GONZALEZ-NAVAS 1986)

79. 1. **Fb5!!** (belle interception qui attaque la Dame) **Dxb5** 2. **Dxb5 axb5** 3. **Txe8+ Ff8** 4. **Fh6 Fb7** 5. **Txa8 Fxa8** 6. **Fxf8** et la fin de partie avec la qualité en plus ne pose pas de problèmes aux Blancs.
(BOUDRE-BIRMINGHAM 1986)

80. 1. **Txd5!** et ne vont ni 1. **... exd5** 2. **Dxd6**, ni 1. **... Dxd5** 2. **De7 mat**, et l'entrée de la Tour sur d8 s'avérera décisive.
(NUNN-SOKOLOV 1986)

81. 1. **Txf6!** (une idée originale) **Rxf6** 2. **Rd3!** et il n'y a rien à faire pour sauver la Tour. Tout de suite 1. Rd3? eut été contré par 1. ... Ce4!
(REEH-SCHULTE 1986)

82. Dans la série des Dames emprisonnées : 1. **Cd1!** (il faut protéger b2) **Dd4** 2. **Fc3!** et cette fois il n'y a plus de case.
(ALBURT-WILDER 1986)

83. La violence convient parfaitement ici : 1. **... Txh3+!** 2. **gxh3** (ou 2. Rg1 Fe3!) **Dxh3+** 3. **Rg1 Fe3** 4. **exf6 Fxf2+** 5. **Rxf2 Df5+** suivi de 6. **... Dxb1** et les Cavaliers ne font pas le poids contre la Dame noire.
(IVANKA-MAKSIMOVIC 1986)

84. 1. **Dxd8+!! Rxd8** 2. **Cxf7+ Re7** 3. **Cxg5**. Bilan : une Tour de plus chez les Blancs.
(Georgiev-Lalev 1986)

85. 1. ... **Td3!** (visant le Fou d6 et surtout le mat par 2. ... Td1) 2. **Fb4** (ou 2. Txc1 a1=D 3. Txa1 Txa1+ suivi de 4. ... Txd6) **Td1+** 3. **Fe1 Txe1+!** 4. **Rxe1 Cd3+** 5. **Rd2 Cxb2** etc.
(Johansen-Farago 1986)

86. Un exemple de coup « intermédiaire » judicieux. Si les Noirs commencent par 1. ... Tf8 les Blancs peuvent effectuer le petit-roque ou jouer Tf1 pour protéger le pion f2. Par contre, après le subtil 1. ... e3!! ils sont perdus. Si le Fou bouge, la Dame noire capture c3 et la Ta1, et si 2. **fxe3** alors 2. ... **Tf8!** et le mat en f2 devient imparable.
(Klauser-Gottardi 1986)

87. Les Noirs procèdent à la mise en place d'une « batterie » mortelle, comme suit : 1. ... **Txb3!!** 2. **Txb3** (quoi d'autre ?) **Txc4!** et le vis-à-vis Da6-Rf1 permettra à la Tour noire de faire des ravages au prochain coup, par exemple 3. **Tb8+ Tc8** (échec !) et 4. ... **Txb8**. Ou encore 3. **Df3 Tf4+!** Les Blancs perdent une Tour au minimum à cause de cette « batterie ».
(Keller-Nemet 1986)

88. Le Cavalier blanc est attaqué, pourtant c'est son homologue qui sera pris : 1. **Dc8+! Rf7** 2. **Cb5!** et si les Noirs veulent le bouger, c'est au prix de la Dame.
(Gulko-Csom 1986)

89. 1. ... **g5!** 2. **Fc1** (sur 2. Fe3 le Cavalier ne serait plus protégé, et 2. Fd2 s'exposerait à 2. ... Fxe5 puis 3. ... Txd2) **Fxe5!** 3. **Txe5 Td1+** 4. **Ff1 Fa6!** gagnant une pièce.
(L. Roos-Andruet 1986)

90. Prendre le Fou reviendrait à un échange puisque le Cavalier noir est aussi en prise. Ce même Cavalier fait la décision : 1. ... **Cd4!** (attaquant simultanément la Dame et le Cavalier avec échec) 2. **Dxe6 Cxf3+** 3. **Rh1** (3. Rg2? Cxe1+) **Cxe6** et les Noirs ont une pièce de plus.
(Terreaux-Robert 1986)

91. La « pointe » se situe au troisième coup : 1. **Dh7+ Rf8** 2. **Dh8+ Re7** 3. **Fg5+!!** (sur 3. Dxg7+ Re8 il n'y a pas de mat sur f7 car la Tour noire contrôle cette case. Le coup 3. Fg5+!! permet de la dévier) **Txg5** 4. **Dxg7+ Re8** 5. **Df7 mat**.
(DONEV-KOLEV 1986)

92. Mat en trois coups : 1. **Dxa7+!! Txa7** (ou 1. ... Rxa7 2. Ta2+ Fa4 3. Txa4 mat) 2. **Tb8+ Txb8** 3. **Txb8 mat**.
(KOSTEN-KAPPLER 1987)

93. Les Noirs voudraient bien échanger les Dames, mais il en va autrement : 1. **Td3!! Da2** (ou 1. ... Dxd3 2. Dxf7+ Rh8 3. Dxg7 mat) 2. **Txa3** et les Noirs permettront, soit la prise en f7, soit le mat du couloir.
(JOHANSEN-LAU 1986)

94. La situation exige d'être débloquée : 1. **Txd5!! exd5** 2. **e6!** (profitant du fait que la Tour c7 n'est pas protégée, le pion blanc effectue une percée décisive) **Tc6** 3. **e7 Tb8** 4. **Txf7** et la victoire est devenue élémentaire.
(CAMPORA-PAGLILLA 1986)

95. Un réseau de mat inattendu permet la capture de la Tour : 1. **Dxc5!! dxc5** 2. **Cc7 mat**.
(KINDERMANN-BRIFFEL 1986)

96. L'objectif, curieusement, ne sera pas le Roi, mais la Dame noire : 1. **Df8+! Rc7** (1. ... Fe8 2. Dxe8+ et 3. Cb5+) 2. **Cb5+! Fxb5** 3. **Dxa3**, etc.
(KASPAROV-TATAI 1987)

97. Pion passé et fourchettes de Cavalier seront les atouts décisifs : 1. **... Tc3!** 2. **Txc3** (car 2. Re2 se voit sanctionné par la fourchette Cc1) **dxc3** 3. **Tc7** (3. Tg2 revient au même) **c2!** 4. **Txc2** (la menace était 4. ... c1=D) **Cd4+!** suivi de 5. **... Cxc2** et les Noirs ont un gain facile.
(SHORT-KORTCHNOÏ 1986)

98. La protection de la Tour e1 est trop fragile : 1. **... a5!** et la Dame blanche n'a pas de case pour continuer de

surveiller la case e1. Sur 2. **De7** les Noirs répliquent simplement 2. ... **Dxe7** puisque la Tour e1 est clouée.
(DRASKO-LALIC 1986)

99. Moins de dix coups ont été joués et déjà les Blancs ont la possibilité de gagner une pièce : 1. **Cd6+! Dxd6** (puisque le pion e7 est cloué) 2. **Fxb7** et les Noirs perdent encore la Tour.
(PADEVSKY-BUSCH 1987)

100. Par un échec intermédiaire le Roi noir est attiré par la colonne f : 1. **Db8+! Rf7** 2. **Df4+!** et la Tour se fait prendre. Les Blancs restent avec un Fou de plus.
(NUNN-NEMET 1987)

101. En trois coups les Noirs placent le dénommé « mat d'Anastasie » : 1. ... **Ce2+!** 2. **Rh1 Dxh2+!!** 3. **Rxh2 Th4 mat**. Classique mais toujours aussi beau.
(GAST-BHEND 1987)

102. La Dame noire a trop de travail avec les protections de la Th8 et du Cf6 : 1. **Ta8+! Fxa8** 2. **Txa8+ Rd7** 3. **Txh8 Dxh8** 4. **Fxf6** et les Blancs vont rester avec un Fou de plus.
(LEVITT-ADRIAN 1987)

103. Ouvrir la voie au pion passé, tel est le secret : 1. **Tf1+! Rg8** (et non 1. ... Re8? 2. Tf8 mat, ni 1. ... Re6 ou Rg6 à cause de la fourchette en f8) 2. **Cf8! Td8** (ou 2. ... Tf7 3. Txf7 Rxf7 4. d7 et le pion fait Dame) 3. **d7!** et le Cavalier noir, dominé par le Fc5, se fera capturer.
(BROWNE-BARUA 1987)

104. Un petit ballet équestre et les Noirs gagnent la qualité : 1. ... **Cd3!** 2. **Tf1** (2. Td1 ne change rien) **Cb4!** et, comme la Dame blanche n'est pas protégée, le Cavalier assassin n'est pas prenable.
(CHRISTOFFEL-GELLER 1987)

105. Comment faire participer le Fou ? La réponse, brillante, est dans une déviation : 1. **Ta8!!** (avec la menace de prendre en d8 puis en d5) **Ff6** (un coup de désespoir, mais

la prise de la Tour perd encore plus vite : 1. ... Txa8 2. Fxd5+ Rf8 3. Dh8 mat) 2. **Txd8+ Dxd8** 3. **Dxd5+! Dxd5** 4. **Fxd5+ Tf7** et la finale avec une qualité de plus ne pose aucun problème.
(Van Riemsdyk-Campora 1985)

106. Le mécanisme est simple, mais masqué par les tentatives infructueuses liées à la poussée e4-e5 : 1. **Cxf6! Txf6** 2. **Tad1!** (et non 2. e5? à cause de 2. ... Txf1+) **De6** 3. **Txf6! Dxf6** 4. **Td7+!** suivi de 5. **Dxf6**.
(Parma-Kouatly 1982)

107. On profite de la présence sur la même colonne du couple Dame et Roi noirs : 1. **Cf5+! Rf8** (ou 1. ... gxf5 2. Tg3! etc.) 2. **Cxe7 Rxe7** 3. **Dxd6+** suivi de 4. **Dxb8+** etc.
(Sowray-Van Der Sterren 1983)

108. Déviation d'une importante pièce défensive et obtention de la case e4 sont réalisées grâce à un coup magique : 1. **Fxd5+!! Txd5** (couvrir en f7 n'est pas mieux : 1. ... Tff7 2. Te8 mat, ou 1. ... Tdf7 2. Fxf7+ Txf7 3. Te8+ Tf8 4. Txf8 mat) 2. **Dg6+! Rh8** 3. **Te4!** et les Noirs ne peuvent s'opposer à la menace de mat en h4.
(Sokolov-Vishmanavine 1984)

109. C'est mat en trois coups en faisant donner la cavalerie : 1. **Ce5+! Rf8** (ou 1. ... Rh8 2. Cf7+ Txf7 3. Txf7 mat) 2. **Dg8+! Re7** 3. **Cf5 mat**.
(Miles-Baker 1984)

110. Trois coups précis et on gagne une pièce : 1. **Cd4! Tb6** 2. **Fxb2! Txb2** 3. **Cxe6** et le Fou noir est indéfendable.
(Sax-Beliavsky 1982)

111. Il existe une façon élégante « d'en finir » : 1. **Dxe8+!! Cxe8**. 2. **Fxd5+** (ce coup est devenu possible maintenant que la Tour noire a disparu) **Rf8** 3. **Cxd8** et l'avantage blanc est passé à deux Fous.
(Mateo-Alzate 1982)

112. Une magnifique attaque de mat : 1. ... **Cf3+!!** et le mat arrive comme suit :
— si 2. **Rh1 Dxf1 mat** ;
— si 2. **Rg2 Dxf1+!!** 3. **Rxf1 Fh3 mat** !
— si 2. **exf3 Dxf1+!!** 3. **Rxf1 Fh3+** 4. **Rg1 Te1 mat**.
(TORRE-TIMMAN 1982)

113. Les Blancs trouvent une curieuse manière d'attaquer le Fou une troisième fois : 1. **Dg4!! Fxg4** 2. **Tg7+ Rh5** 3. **hxg4+ Rh4** 4. **g3 mat** ! Ou bien 1. ... **h5** 2. **Txd7! hxg4** 3. **Tg7+ Rh5** 4. **Th7+ Rg6** 5. **Tag7 mat**.
(SCHEEREN-SPEELMAN 1983)

114. Une manière un peu sournoise de gagner une pièce, que les Blancs n'avait pas prévue : 1. ... **Cg8!** et la Dame blanche, attaquée, doit quitter la protection du Cf4.
(SHARIF-VUKIC 1983)

115. De l'utilisation d'un clouage : 1. ... **Dg5!** avec double attaque en e3 et, surtout, en g2. Les Blancs ne peuvent parer les deux et perdent le Fou.
(SCHNABEL-GOLDBERG 1982)

116. C'est mat en quatre coups : 1. ... **Tf2+!** (échec double) 2. **Rxh3** (2. Rg1 Dh2 mat) **Th2+** 3. **Rg4 h5+** 4. **Rf3 dxe4 mat**.
(KAPELAN-TARJAN 1983)

117. Une attaque à la découverte de toute beauté : 1. ... **Ff1!!** 2. **Dxa5** (2. Db4 revient au même, et les autres coups laissent la Dame en prise) **Txc1+** 3. **Fd1 Txd1 mat**.
(RIBLI-ADORJAN 1983)

118. Un coup vraiment surprenant assure un gain de matériel : 1. ... **Fb2!!** 2. **Cxb2 De4!** 3. **f3 Dxe3+** puis 4. ... **Dxc1**. Sur un refus du sacrifice comme 2. **Tb1** ou 2. **Tc2** vient 2. ... **De4!** avec double attaque sur la Tour et la case **g2** pour faire mat.
(SELLOS-GUREVITCH 1982)

119. Le martyr des Cavaliers noirs : 1. **Fxc5! bxc5** (1. ... Cxc5 laisserait la Dame en prise, tandis que 1. ... Dxc5 permet-

trait, comme dans la suite, de prendre en e4 puis en f8) 2. **Txe4! Dxe4** 3. **Dxe4 fxe4** 4. **Txf8** et les Blancs ont une Tour de plus.
(Vegh-Tischbierek 1983)

120. Le Cavalier noir est faussement protégé : 1. **Cxf5! Fxf5** 2. **Fxf5 Dxf5** 3. **Te8+!** et la Dame noire est perdue aussi bien sur 3. ... **Txe8** 4. **Dxf5**, que sur 3. ... **Dc8** 4. **Txc8+**.
(Kovacevic-Bulat 1984)

121. Gain d'une pièce : 1. **Txe5! Dxe5** (ou 1. ... fxe5 2. Ch6+ Rh8 3. Txf8 mat) 2. **Ch6+! Rh8** 3. **Dxe5** et les Noirs ne peuvent reprendre à cause du mat du couloir.
(Liu-Veroczy 1982)

122. La Dame noire veut absolument s'immoler : 1. ... **Dxh4+!!** 2. **Rg2** (2. Rxh4 Th5 mat !) **Dxg3+!!** (étonnant. Cette fois les Blancs n'ont pas le choix) 3. **Rxg3 Tg8+** 4. **Dg5** (sur un coup de Roi vient 4. ... Th5 mat) **T8xg5+** et les Noirs ont une Tour de plus.
(Brameld-Flear 1983)

123. Mat en quatre coups : 1. **Dh8+!!** (superbe autant qu'efficace) **Rxh8** 2. **Txh7+ Rg8** 3. **Th8+ Rg7** 4. **T1h7 mat**.
(Barczay-Mikhailchichine 1983)

124. Toujours le thème du mat du couloir : 1. ... **Txb3!** et les Noirs gagnent un Fou car 2. **Txb3** est sanctionné par 2. ... **Td1+** 3. **Te1 Txe1 mat**.
(Sidhoum-Abravanel 1983)

125. Bien abîmé, le roque noir ne constitue plus vraiment un rempart sûr : 1. **Tg4+!! fxg4** (sinon 2. Dg7 mat) 2. **exf6! Df8** (quoi d'autre ?) 3. **Dxh7 mat**.
(Plaskett-Johansen 1983)

126. Simultanément Dame et Fou blancs sont attaqués, et pourtant ce sont les Noirs qui perdent une pièce ! : 1. **Dh5!** (visant f7) **g6** 2. **Dh3! Fxg2** (il n'y a pas mieux) 3. **Dxg2** et, cette fois, ce sont les Noirs qui ont deux pièces attaquées en a8 et c3. L'une des deux sera capturée.
(Nemet-Dizdar 1982)

127. Les Blancs pensaient trouver leur salut dans l'attaque de la Tour en c3. La surprise fut désagréable : 1. ... **dxe2!** 2. **Dxc3 Dd1+!** (un pion si avancé permet ce genre de pseudo-sacrifices. La Dame noire ressusciterait immédiatement sur la case d1 si la Tour la prenait) 3. **De1 Dxa4** et, bilan, les Noirs ont une pièce de plus.
(SANTO ROMAN-VUKIC 1983)

128. Une extraordinaire aspiration d'un Roi : 1. ... **f4+!!** 2. **Rxe4** (le refus de « monter » dans le camp adverse coûtait la Dame : si 2. Rd3 Cf2+!, fourchette du Cavalier sur Roi et Dame) **Ff5+!!** 3. **Rxf5** (seul coup) **Df6+!** 4. **Re4** (ou 4. Rg4 h5 mat) **Dg6 mat** !
(CASTEL-QUINTANA 1983)

129. Il est possible de prendre la Dame noire, mais comme la blanche est aussi en prise cela ne donnerait qu'un échange. Il y a bien mieux : 1.**Txf5!! gxf5** (1. ... Fxc3 2. Tf8 mat) 2. **Dg3+!** et cet échec au Roi, dérobant la Dame blanche à l'attaque du Fou adverse, fera de la capture en d8 un bénéfice net.
(LIGTERINK-ARGHA 1982)

130. Les Noirs gagnent la qualité avec un coup « du tonnerre » : 1. ... **Fd4!!** 2. **Dxe4** (2. Dxd4 perdrait la Dame à cause de 2. ... Fxc2+! puis 3. ... Dxd4) **Dxe4** 3. **Cxe4 Fxb6** et la finale se gagne facilement.
(VAN DER WIEL-RIBLI 1983)

131. La Dame noire appelle du renfort : 1. ... **Td2!!** et les Blancs, menacés du mat sur g2, perdent une Tour, aussi bien après 2. Txd2 Dxe1+ et 3. ... Dxd2, qu'après 2. Te2 Txd1+. D'autre part 2. De8+ Rh7 ne change rien au problème.
(ANDERSSON-MESTEL 1982)

132. Les pièces se déchaînent contre le Roi noir : 1. **Ff7+!! Rxf7** (ou 1. ... Rf8 2. Dh8+ Re7 3. Txg7 avec, là aussi, une attaque dévastatrice) 2. **Txg7+!! Rxg7** (2. ... Re8 3. Dh8 mat) 3. **Tg3+ Rf8** 4. **Dh8+ Re7** 5. **Tg7 mat**.
(KRYLOV-WUNSCHE 1982)

133. Un classique contre le grand-roque : 1. **... Cxe4!!** (et non 1. ... Da1+ 2 Rd2 et la Dame noire n'a plus qu'à rebrousser chemin) 2. **Fxe4** (sur 2. b3 le Fou c3 se faisait prendre) **Fg5+!** 3. **Fd2 Da1 mat** ! La fin était la même sur 3. Td2.
(KVEINIS-ANDRIANOV 1982)

134. Il faut profiter de la faiblesse de la case f6 : 1. **Txe4!** (mieux que 1. Fxe4 dxe4 2. Cxe4 à cause de 2. ... Cf3+! 3. Rg2 Cxe1+ puis 4. ... Txe4) **dxe4** 2. **Cxe4 Cf3+** (bien sûr une fuite de la Dame noire permettait 3. Cf6 suivi du mat ou du gain de la Dame) 3. **Fxf3 Txe4** 4. **Fxe4** et les Blancs restent avec un Fou de plus.
(SERET-BERNARD 1983)

135. Malgré leur pion de plus les Noirs ne se contentent pas de la fin de partie résultant de l'échange des Dames et trouvent bien mieux : 1. **... Te1+!** 2. **Rf2** (bien entendu prendre la Tour coûterait la Dame, et couvrir en f1 laissait faire 2. ... Txd1, comme après le coup joué) **Txd1!** et la Dame, cruellement clouée, ne peut répliquer.
(PEREZ-CUARTAS 1982)

136. La posture des pièces noires se révèle trop fragile : 1. **Cxd5! Dxh4** (ou 1. ... Fxd5 2. Fxe7 etc.) 2. **Cxe7+! Dxe7** 3. **f4!** et, tout simplement, le Cavalier se fera prendre car il ne peut bouger sans occasionner la perte de la Dame.
(HERB-ABRAVANEL 1983)

137. On attrape la Dame en cinq coups : 1.**Fxh7+! Rxh7** (sur 1. ... Rf8 ou 1. ... Rh8 la fourchette Cg6 est immédiate) 2. **Th3+! Rg8** 3. **Th8+!! Rxh8** 4. **Cg6+** et 5. **Cxe7**.
(KUZMIN-TSUPRIK 1982)

138. Il est rare que l'ex-champion du monde Mikhail Tal laisse passer une occasion tactique. Celle-ci ne fait pas exception : 1. **... Fxf3!** et les Noirs gagnent une pièce. Si 2. **Cxf3 Fxf4**, si 2. **gxf3 Ch5!** et le protecteur du **Ce5** doit partir, laissant celui-ci en prise, et enfin si 2. **Txf3 Ch5!** 3. **g3 Fxe5!** 4. **Fxe5 Txf3**.
(HÜBNER-TAL 1982)

139. L'art d'attirer le Roi adverse dans les courants d'air : 1. **Fxe6+!! Rxe6** (ou 1. ... Re8 2. Fxf5 et les Noirs se font « déplumer ») 2. **Db3+ Rf6** 3. **Fg5+ Rg7** (ou 3. ... Rg6) 4. **Fxe7+** suivi de la capture de la Dame.
(HULAK-CVETKOVIC 1982)

140. Une mise en valeur surprenante du pion a4 : 1. ... **Txb3!!** (prendre le Cavalier signifie donner la Tour et les Noirs n'y gagneraient pas au troc) 2. **axb3** (ou 2. Txb3 axb3! 3. Ce4 bxa2 etc.) **hxg3+** 3. **Rxg3 a3!** et la Tour devra se sacrifier contre ce pion.
(FAYARD-GIFFARD 1983)

141. Les deux Dames sont en prise mais c'est à la blanche de jouer ! : 1. **Df6+! Te6** (il faut continuer de l'attaquer mais...) 2. **Dd8+!** et le coup suivant verra la blanche prendre la noire. Beau mouvement tournant.
(PRIÉ-MERCIER 1983)

142. Il fallait penser à la case g7 : 1. **Txh7+!! Txh7** 2. **Txh7+ Rxh7** 3. **Dc7+!** puis viendra l'inattendu **Dg7 mat**.
(RAICEVIC-KEENE 1984)

143. Une magnifique interception désorganise les Noirs : 1. **Td8+!!** avec deux variantes, 1. ... **Txd8** qui laisse la Dame noire en prise de sa collègue, et 1. ... **Cxd8** qui permet 2. **Df8+ Tg8** 3. **Dxg8 mat**.
(HARITONOV-PETRUCHINE 1984)

144. Un tableau de mat permet aux Blancs de gagner du matériel : 1. **Fxg7! Txb4** 2. **Tf1!** et la Dame noire ne peut partir sous peine de 3. **Tf8 mat**.
(GIFFARD-DUMPOR 1984)

145. Le Cavalier noir est placé idéalement pour l'exécution du fameux « mat à l'étouffé » : 1. ... **Txc4!!** (pour enlever aux Blancs le contrôle de la case e3 où ils pourraient couvrir l'échec sur la diagonale noire) 2. **Dxc4 Db6+** 3. **Rh1** (3. Rf1 Df2 mat) **Cf2+** 4. **Rg1 Ch3+!** 5. **Rh1 Dg1+!!** 6. **Txg1 Cf2 mat**. Le plus résistant 2. **bxc4** se voit quand même réfuté par 2. ... **Dd4+** 3. **Fe3 Dxe3+** 4. **Rf1 Fc5!** 5. **Txc5 Cxc5** ou bien

5. **Txd3 Dg1**+ 6. **Re2 Df2**+ 7. **Rd1 Df1**+ 8. **Rd2 Fb4**+ 9. **Re3 De1**+**!** 10. **De2 Dg1**+**!** 11. **Df2 Dc1**+**!** 12. **Re2 Fxa5** 13. **Td7**+ **Re8** 14. **Txb7? Dd2**+ 15. **Rf1 Dd1**+ 16. **De1 Dxe1 mat**.
(NUNN-LEMATCHKO 1984)

146. Une attaque éclair sur le Roi blanc : 1. **... Fxg2+!!** 2. **Rxg2 Dg6**+ 3. **Fg3** (ou 3. Rh1 De4+ 4. Rg1 Tae8! et les Noirs gagnent facilement) **Tae8** 4. **Dd6 Te2**+ 5. **Rg1 De4!** et les Blancs doivent donner leur Dame en f8 pour éviter le mat.
(PRODANOV-GIFFARD 1984)

147. Le pion d6 constitue une véritable épine dans le camp adverse et permet ce genre de combinaisons : 1. **Txf6!!** et 1. **... Dxf6** se voit répondre 2. **Dg8+ Df8** 3. **Dxf8 mat**. Les autres fuites de la Dame noire ne valent pas mieux : 1. **... Dg7** 2. **Tg6!** et 3. **Tg8+**, ou 1. **... Dh8** 2. **Dh4!! Dxh4** 3. **Tf8 mat**.
(NUNN-CZERNA 1984)

148. Parer le mat par 1. Dg1 permettrait aux Noirs une combinaison de nullité par 1. ... Dg3+ 2. Rh1 Txf6! 3. Txf6 Dh4+ 4. Dh2 De1+ et échec perpétuel. Par contre un coup de problème force la décision : 1. **Dxg6+!! fxg6** (1. ... Rxg6 perdrait tout de suite la Dame à cause de 2. Fh4+!) 2. **Td7+ Rg8** 3. **e6** (avec menace de mat en deux coups par Td8 et Th8) **g5** 4. **Tg7+!** et les Blancs l'emportent aussi bien sur 4. **... Rf8** 5. **e7+ Re8** 6. **Tg8+ Rd7** 7. **e8=D+,** que sur 4. **... Rh8.** 5. **Txg5+! Rh7** 6. **Tg7+ Rh8** 7. **e7 De3** 8. **e8=D+! Dxe8** 9. **Te7+ Rg8** 10. **Txe8+**.
(GIFFARD-HEBDEN 1985)

149. Alors que les Noirs s'attendaient à un assaut sur leur Roi, c'est leur Dame, non protégée, qui fait les frais de l'attaque adverse : 1. **Th8+!! Rxh8** (ou 1. ... Rf7 2. Cd4+! Re7 3. Cc6+ et les Noirs doivent donner la Dame pour éviter le mat) 2. **Dh3+! Rg8** 3. **Ch6+!** suivi de 4. **Dxd7**.
(VERDUGA-MILES 1987)

150. Les Blancs ont un Roi trop exposé pour se permettre un coup tranquille, et, de fait, la violence paye : 1. **Txg7+!! Rxg7** (1. ... Rh8 2. Dxf8 mat) 2. **Fd4+ Rg8** (2. ... Rh7 3. Df7+ Fg7 4. Dxg7 mat) 3. **De6+ Rh7** 4. **Df7+ Fg7** 5. **Dxg7 mat**.
(KORTCHNOÏ-PORTISCH 1987)

151. Deux cibles dans le camp noir : le Roi et le Fou. On en attaque une pour pouvoir prendre l'autre : 1. **Td6!** (avec l'idée 2. Txh6+! gxh6 3. Dxh6 mat) **Rh7** (1. ... f6 permet 2. Cg6+) 2. **Ted1!** et les Noirs essuient une perte matérielle.
(FLEAR-GARCIA PALERMO 1986)

152. La mise en valeur du pion b4 passe par une liquidation appropriée : 1. ... **Df3+** 2. **Tg2 Cf4!** (puisque le pion e3 est cloué) 3. **Df1 Dxg2+!** (tout simplement) 4. **Dxg2 Cxg2** 5. **Rxg2 b3!** et rien ne peut arrêter le fuyard.
(LEVTCHOUK-IVANOV 1986)

153. Le retard de développement des Noirs est vite puni : 1. **Da4+ Dc6** (ou 1. ... b5 2. Txd5 bxa4 et les Blancs restent avec une pièce de plus après 3. Txe5) 2. **Tac1! Dxa4** 3. **Txc8+** (le coup intermédiaire, qui gagne une Tour) **Re7** 4. **bxa4**.
(NUNN-DLUGY 1986)

154. L'avancée des pions blancs a créé des cases faibles, ce dont profitent les Noirs : 1. ... **Fxg4!** 2. **Td3** (car 2. Dxg4 perdrait la Dame suite à 2. ... Cf3+! puisque celle-ci serait clouée) **Cf3+!** 3. **Txf3** (sinon c'est l'autre Tour qui est prise) **Fxf3** et les Noirs ont conquis un avantage décisif.
(GELPKE-VAN DERWIEL 1986)

155. Les deux Dames sont en prise. Un coup de tonnerre, aussi beau que surprenant, permet de prendre la noire en sauvant la blanche : 1. **Th8+!! Rg6** (car 1. ... Txh8 2. Txf4 et 1. ... Rxh8 2. Dxd8 — avec échec ! — sont encore plus clairs) 2. **h5+! Rg5** (2. ... Rf6 revient au même) 3. **Dxd8+** suivi de 4. **Txf4**.
(L. ROOS-BELKHODJA 1986)

156. Quand toutes les forces blanches convergent vers l'aile-Roi les combinaisons surgissent d'elles-mêmes : 1. **Dg6! hxg5** (il n'y a pas le choix) 2. **Fe5! Tf7** (car 2. ... Dd7 ou 2. ... De7 se voient répondre 3. Fxd5+ suivi du mat) 3. **Fxg7!! Txg7** 4. **Te8+ Dxe8** 5. **Dxe8+ Rh7** 6. **Fxd5!** et les Blancs gagnent la Tour en a8 à cause de la menace 7. Dh5 mat.
(GULKO-LPUTIAN 1985)

157. La venue immédiate en h1 ne donnerait rien, aussi les Noirs assènent-ils un coup de poignard préparatoire : 1. ... **Cxf3+!!** (attaquant « tout ») 2. **gxf3 Th1+** 3. **Rf2** (ou 3. Rg2) **T8h2 mat**.
(ANASTASIAN-GOLDIN 1986)

158. Le coup gagnant, fracassant, est d'autant plus difficile à anticiper qu'il est silencieux : 1. **Tc5!! Dxf3** (ou 1. ... Dxc5 2. Da8+! suivi du mat, ou encore 1. ... dxc5 2. Dxc6+ ne changent rien) 2. **Tc8 mat** !
(SOLJA-BERGMAN 1986)

159. Les Noirs font mat en cinq coups : 1. ... **Dxh3+!!** 2. **Rxh3** (2. Rf2 Dh2 mat) **Th5+** 3. **Rg4** (3. Rg2 Th2 mat) **Tg5+** 4. **Rh3** **Th6+** 5. **Rg2 Th2 mat**.
(ARDIANSAH-MARJANOVIC 1986)

160. Le champion du monde joue et gagne une pièce : 1. **Dxf8+!! Dxf8** 2. **hxg4** et les Blancs vont, imparablement, capturer la Dame noire par **Te8**. Le mat du couloir empêche, en effet, toute défense.
(KASPAROV-HÜBNER 1986)

161. L'acheminement de renfort décide : 1. **Td7!! Ce5** (la Tour est tabou à cause de Dxf7 et Dh7 mat, et les autres défenses ne valent pas mieux. Par exemple 1. ... Tf8 2. Cxe6 fxe6? 3. Dg7 mat, ou encore 1. ... Cd8 2. Cxe6) 2. **Cxe6! Txe6** 3. **Td8+ Te8** 4. **Txe8 mat**.
(BRYNELL-FETTE 1987)

162. On profite de la faiblesse de la première rangée : 1. ... **Dd5!** et, comme la Dame blanche doit garder le contact avec le Ce1, les Blancs doivent s'incliner, par exemple 2. **Txa4 Dxa5!**, ou 2. **Dc3 Dxa2** 3. **Dc8+ Rh7** 4. **Df5+ g6** et f7 est protégé.
(TSECHKOVSKY-VLADIMIROV 1986)

163. La capture de f7 nécessite une déviation astucieuse : 1. **Fxa5! Dxa5** 2. **Cxe6+ Cxe6** (ou 2. ... Rg8 Dxf7 mat) 3. **Dxf7 mat**.
(EKSTROM-WICK 1987)

164. Un échec anodin permet de gagner le Cavalier : 1. **Dc2+! g6** (ou 1. ... Rg8) 2. **Td1!** et après un départ de la Dame noire le Cavalier se fait prendre.
(SHIRAZI-BENJAMIN 1986)

165. Pour aspirer le Roi noir il ne faut pas lésiner sur l'investissement : 1. **Dxh6+!! Rxh6** 2. **Ce6+ Rh5** (ou 2. ... g5 3. Fxg5+ Rg6 4. Tf6+ Rh5 5. g4 mat) 3. **Fe2+ Rh4** 4. **Fg5+ Rg3** 5. **Tf3 mat.**
(HECTOR-TALAVERA 1987)

166. La présence des deux Dames sur la même diagonale permet de gagner le Fou : 1. **Txe5!** et 1. **... dxe5** est sanctionné par 2. **Tg6+! hxg6** 3. **Dxb7.**
(NOVIKOV-DOKHOIAN 1986)

167. Une nouvelle preuve que les finales recèlent bien des subtilités tactiques : 1. **... Re7!** 2. **Ta6** (un autre coup de Tour revient au même et 2. Re5 Te3 mat raccourcit la partie) **f5+!** 3. **Re5 Te3 mat.**
(WIERSAM-RITTNER 1986)

168. L'avantage blanc est énorme mais il y a une façon plus rapide que les autres d'en profiter : 1. **Te6! Fxe6** (sur une fuite de la Dame en f4 ou d2 c'était le mat par Fg6+ puis Dxg7) 2. **Fxe6** (attaquant f5) **Dg6** 3. **Fxf5!** (quand même !) **Dxf5** 4. **Dxg7 mat.**
(TUKMAKOV-BAREEV 1987)

169. Le grand-roque doit être empêché : 1. **Fb6!! Dxg7** (il n'y avait aucune défense contre la menace 2. exf6+, par exemple 1. ... Re7 2. Te6 mat ou 1. ... Fe4 2. Dxg2!) 2. **exf6+ Fe4** 3. **Txe4+ Ce5** 4. **Txe5 mat.**
(WATSON-KAROLYI 1987)

170. La fin d'un blitz de Kasparov. Avez-vous vu ce qu'a trouvé le champion du monde en une fraction de seconde ? : 1. **Dg6!!** et h5 s'écroule en même temps que la position noire car la Dame est imprenable à cause du mat à l'étouffé du Cavalier sur g6. Sur 1. **... Db6** suit 2. **Td6!** puis 3. **Dxh5+.**
(KASPAROV-LJUBOJEVIC 1987)

171. L'attaque double, bonne vieille recette tactique, marche merveilleusement ici encore : 1. ... **Ff5!** (visant simultanément d7 et e1) 2. **Txe8+ Txe8** et les Blancs n'ont pas le temps de sauver le Cavalier à cause de 3. ... **Te1+**.
(TERZIC-GARCIA PALERMO 1987)

172. Le couple royal des Noirs est trop exposé : 1. **Cxg6! Tg8** (car 1. ... fxg6 perd la Dame avec le saut en g6 du Fou qui fait échec et permet à la Dame blanche de capturer sa collègue) 2. **De1+! Fe6** (le mat en e7 serait la réplique à un coup de Roi) 3. **Cxh4** et le Fou, cloué, sera pris.
(ZSINKA-DAVIES 1987)

173. Peu visible mais bien réel est le mat en quatre coups qui suit : 1. **Tf8+!! Txf8** 2. **Txf8+ Rxf8** 3. **Da8+!** (la pointe) **Re7** 4. **De8 mat**.
(HORT-SCHUH 1987)

174. De l'obscurité les Noirs font jaillir la lumière par : 1. ... **Dxh3!** 2. **gxh3 Cc3+** 3. **Re3 Cxe4** 4. **Rxe4 Txc2** et tout est clair. Les Blancs vont avoir quatre pions de moins !
(LANC-VERDUGA 1987)

175. Il s'agit de créer un clouage : 1. **Txc7! Cxc7** 2. **Ff4!** (voilà l'idée : un départ du Cavalier donne la Tb8 gratuitement) **Te7** 3. **f6! gxf6** 4. **gxf6** et les Noirs perdent une pièce.
(GULKO-ZAPATA 1987)

176. Le régal du joueur d'échecs, de l'amateur au grand-maître, j'ai nommé le sacrifice de Dame : 1. **Dxf6!! Txe7** (la prise de la Dame menait au mat : 1. ... Txf6 2. Tgxg7+ Rh8 — 2. ... Rf8 3. Cd7 mat — 3. Txh7+ Rg8 4. Teg7+ Rf8 5. Cd7+ Re8 6. Th8+ Tf8 7. Txf8 mat) 2. **Dxe7 g6** 3. **Cd7 Db7** 4. **Tf3** et l'attaque perce.
(JANSA-TISDALL 1987)

177. Avec deux coups de préparation l'échec en h8 deviendra mortel : 1. **Ff5!! exf5** (la Dame noire n'a pas de case de fuite) 2. **Te3!** et le mat par **Dh8** est imparable.
(KORTCHNOÏ-LJUBOJEVIC 1987)

178. Le pion passé s'immole pour les besoins de l'attaque : 1. **c7! Dxc7** 2. **Te7+ Rh8** (2. ... Rh6 3. Th1+ suivi du mat) 2. **Th1! h5** 3. **Txh5+!! gxh5** 4. **Dxh5+ Rg8** 5. **Dh7 mat**.
(SUNYE-CVITAN 1986)

179. Bien que les Dames ne soient plus là, cette position ne peut s'apparenter à une finale, mais plutôt à un milieu de partie sauvage : 1. **Cdb5+!! cxb5** (le refus du sacrifice n'empêche pas le mat : 1. ... Rb6 2. c5+ Ra5 — 2. ... Ra6 3. Cc7+ Ra5 4. b4 mat — 3. b4+ Ra6 4. Cc7 mat) 2. **Cxb5+ Rb6** (2. ... Rc6 3. Td6 mat) 3. **c5+ Ra6** (3. ... Rc6 4. Td6 mat et 3. ... Ra5 4. Td4! puis 5. Ta4 mat sont plus expéditifs) 4. **Td4! b6** (4. ... Cc6 5. Ta4+ Ca5 6. Cc7 mat) 5. **Cd6+! b5** (5. ... Ra5 6. Ta4 mat) 6. **Ta4 mat**.
(SCHUSSLER-SEIRAWAN 1986)

180. C'est mat en trois coups : 1. **Dxh4+!! Rxh4** 2. **Th7+ Rg5** 3. **h4 mat**.
(PLASKETT-VELIMIROVIC 1986)

181. Un thème classique, la Dame emprisonnée : 1. **Ta3!** et il n'y a rien à faire contre la menace 2. **Ca2**.
(DEJKALO-PAAVILAINEN 1986)

182. Mat en quatre coups : 1. ... **Dxf2+!!** 2. **Rxf2 Td3+!** 3. **Rf1** (3. Fd4 Fxd4+) **Txd1+** 4. **Fe1 Tdxe1 mat**.
(YRJOLA-LIEW 1986)

183. Les Blancs gagnent une pièce au moyen d'un « petit » coup particulièrement venimeux : 1. **f6!!** avec la menace principale 2. **Fg4+!** suivi de 3. **Dxb3**, et la menace secondaire 2. **fxe7**. Cette dernière sera exécutée puisque les Noirs ne peuvent parer les deux menaces simultanément.
(LIANG-POWELL 1986)

184. Il faut parvenir à l'échec en e2. D'où : 1. ... **Txf3!!** 2. **gxf3 Ce2+** 3. **Rg2 Fh3+!!** 4. **Cxh3** (sur 4. Rh1 ou 4. Rh2 suivait 4. ... Fxf1 mat) **Dg3+** 5. **Rh1 Dxh3 mat**.
(PINTER-MOKRY 1986)

185. En deux coups on déblaie la huitième rangée pour le pion : 1. **Tf1+! Rg7** (ou 1. ... Rg5) 2. **Tff8!** et les Noirs doivent

perdre une Tour par 2. ... **Txd7** 3. **Txb8** sinon le pion est couronné.
(ZAPATA-OLAFSSON 1987)

186. Le Roi blanc est mal placé ce dont les Noirs profitent pour gagner la qualité : 1. ... **Df3!** (avec la menace 2. ... Dh1 mat) 2. **Txd4** (sur 2. Rg1 le Roi blanc se fait mater : 2. ... Ce2+ 3. Rf1 — 3. Rh2 Dxf2+ — Cxg3+ 4. Rg1 — 4. Re1 De2 mat — Dh1 mat) **Dh1+** 3. **Re2 Dxc1** et les Noirs l'emportent facilement.
(CSOM-GARCIA PALERMO 1986)

187. Le « pilonnage » sur les colonnes centrales trouve sa concrétisation avec l'arrivée du Cavalier : 1. **Ce5! Da4** (sur 1. ... De6 suivait 2. Db5+! Rf8 — ou 2. ... Rd8 3. Cc6+! — 3. Cd7+! gagnant la Dame, et sur 1. ... Dc8 viendrait 2. Cc6!) 2. **Cc6! Dxc6** 3. **Txd6!** et les Noirs perdent la Dame car le mat en e7 menace.
(WERNER-BISCHOFF 1986)

188. Les Noirs parachèvent l'entreprise de démolition des remparts du Roi adverse : **1. ... Cxb3!!** 2. **Rxb3 Fxa4+** 3. **Rxa4 Txc4+** 4. **Ra3** (4. Rb3 Db5+ et 5. ... Ta4 mat) **Da5+** 5. **Rb2 Dc3+** 6. **Ra2 Ta4 mat**.
(EHLVEST-LERNER 1986)

189. Les Blancs ont une Tour attaquée, mais ce sont eux qui gagnent la qualité : 1. **Cg4! h5** (et non 1. ... Cxe4? 2. Ch6+ Rf8 3. Dh8 mat) 2. **Ch6+ Rh7** 3. **Cxf5!** et la menace de mat en g7 ne laisse pas aux Noirs le temps de prendre en e4. Sur 1. ... **f6** venait 2. **Ch6+ Rh8** — 2. ... Rg7 3. Cxf5 avec échec — 3. **Cxf5 Cxe4** 4. **Txe4 gxf5** 5. **Txe7 Tf8** 6. **c6** avec une victoire aisée.
(BLATNY-THORHALLSSON 1986)

190. Un éclair de génie et les Noirs gagnent deux pions : 1. ... **Dxg2+!!** 2. **Rxg2 Fc6+** 3. **Rg1 Txb4** 4. **Fg3 Fd5!** et les Blancs perdent encore un pion.
(SHORT-LJUBOJEVIC 1987)

191. Là encore, deux pions de bénéfice après deux coups sublimes et une fourchette : 1. **Fxe6+!! Fxe6** 2. **Df8+!! Rxf8** 3. **Cxe6+ Re7** 4. **Cxc7** et le pion d5 tombe.
(SEIRAWAN-KOGAN 1986)

192. On a du mal à imaginer que le meilleur coup d'attaque est un coup de Roi. Pourtant : 1. **Re2!!** et le Fou attaqué en g1 ne peut partir sous peine de 2. **Th1!** qui capture la Dame noire.
(HOFFMANN-KOUATLY 1987)

193. Le Roi blanc est bien esseulé : 1. ... **Txb2+!!** 2. **Rxb2** (2. Rc1 ne résout rien à cause de 2. ... Dxc3) **Fa3+!** 3. **Ra2** (3. Ra1 Dxc3+ et 3. Rb1 Db4+ résistent moins) **Fb4+** 4. **Rb1** **Fxc3** et le mat par **Da1** ne peut être empêché.
(PANCHENKO-FLUCK 1987)

194. Faire tomber f2 requiert l'anéantissement de son défenseur : 1. ... **Fb4!!** et les Blancs perdent f2, permettant un mat rapide. En effet 2. **Fxb4** est puni par 2. ... **Dxf2+** et 3. ... **Dg2 mat**.
(ROS-GALLEGO 1987)

195. Steinitz avait coutume de dire : « Donnez-moi un Cavalier sur la sixième rangée et je vous gagnerai toutes les parties ! ». Celle-ci n'aurait pas contredit l'Autrichien : 1. **De8+!! Txe8** (1. ... Fg8 2. Dxa8 perd aussi) 2. **Txe8+ Ff8** 3. **Txf8+ Rg7** 4. **Ce8+ Rh7** 5. **Txf4** avec un énorme bénéfice.
(GEORGIEV-TORRE 1987)

196. La Dame noire est trop aventurée et les Blancs en profitent pour gagner du matériel : 1. **Fc7!** et la menace 2. **Ta4** ne laisse pas le temps aux Noirs d'ôter la Tour attaquée.
(SPEELMAN-SAPIS 1987)

197. Mat en trois coups : 1. **Dxf7+!! Txf7** 2. **Cg6+ Rg8** 3. **Th8 mat**.
(KAIDANOV-ANAND 1987)

198. Deux coups précis et la Dame blanche est prise : 1. ... **Cc1+!! 2. Fxc1 Dg2+ 3. Re1 Dxa2.**
(HAIK-BERNARD 1987)

199. Pour le petit investissement d'une qualité toutes les lignes s'ouvrent autour du Roi noir : 1. **Txg6!! fxg6 2. Fd5+ Te6** (forcé) 3. **Df7+ Rh7 4. Tf3 g5** (à nouveau forcé pour couvrir en h6) 5. **Fe4+! Rh8** (5. ... Tg6 6. Th3 mat) 6. **Th3+ Th6 7. Dxe8 mat.**
(BARAGAR-EHLVEST 1987)

200. Le Fh6, paralysant le Roi noir, tient le rôle principal malgré son immobilité : 1. **Txd8 Txd8** (1. ... Dxd8? 2. Dxf7 mat) 2. **Cxg6!! e5** (car 2. ... Dxf4, permettant 3. Ce7 mat, et 2. ... hxg6 3. Dxc7 ne valent pas mieux) 3. **Ce7+!! Dxe7 4. Dg4+** et le mat suit.
(HEIM-KRAHENBUHL 1987)

201. Avec un pion de plus les Noirs pourraient échanger les Dames, mais il y a une attaque de mat : 1. ... **Th1+!! 2. Rxh1** (si 2. Rg2, alors 2. ... Dc1 mène aussi à une victoire rapide) **Dc1 3. Rg2 Dg1+ 4. Rh3 Dh1+ 5. Rg4 f5+ 6. Dxf5 exf5 mat.**
(KOMLJENOVIC-BAYER 1987)

202. Alors que 1. gxf8=D Cxf8 n'amène qu'une position incertaine, les Blancs trouvent un moyen de conquérir f7 : 1. **g8=D!! Txg8 2. Dxf7+ Rd8 3. Ce6 mat.**
(ARNASON-PRYBIL 1987)

203. Une Tour piégée : 1. **Fg8! Th8 2. Ff6!** et, cette fois, la Tour n'a plus de case.
(ROGERS-MAC NAB 1987)

204. Un coup de toute beauté : 1. **Dh5!!** et les Noirs sont perdus. Ils ne peuvent prendre la Dame à cause de 2. **Fh7+ Rh8 3. Cg6 mat**, et ils ne peuvent rien contre la menace 2. **Fh7+.**
(SCHUTZ-BACHMANN 1987)

205. Au problème de la Dame et de la Tour h1 attaquées simultanément les Blancs ont une superbe réponse : 1. **Dd7+!! Txd7** (ou 1. ... Rb8 2. Dxd8+! puis mat du couloir) 2. **exd7+ Dxd7** (forcé puisque 2. ... Rd8 3. Cxf7 mat, et 2. ... Rb8 3. d8=D+ voient le Roi noir maté) 3. **Txd7 Rxd7** et les Blancs ont conservé leur Fou d'avance.
(Hort-Bucker 1987)

206. Une pièce en prise ne suffit pas aux Noirs, ils en mettent une deuxième ! 1. ... **Tf2!!** 2. **Dg5** (en prenant le Cavalier la Dame blanche s'exposerait à 2. ... f4+! et 3. ... fxe3, et en prenant la Tour à 2. ... f4+ 3. Rh2 — 3. g4 hxg4+ 4. Rh2 g3+ — Cg4+ et 4. ... Cxf2) **f4+** 3. **Rh2 Txg2+!!** 4. **Txg2 Cg4+** 5. **Rh3** (5. Rh1 Dd1+ 6. Tg1 Df3+ 7. Tg2 Df1+ 8. Tg1 Dh3 mat) **Ce5+** 6. **g4** (6. Rh2 Cf3+ –) **hxg4+** 7. **Rh2 Cf3+**.
(Miralles-Vaganian 1987)

207. Une subtile déviation : 1. **Tg4!! Dxg4** (1. ... Dxf6 2. Tf1 et 1. ... Dc5 2. Dxh6+ ne sont guère plus brillants) 2. **Dxh6+ Tg7** (ou 2. ... Rf7 3. Fc4+ et gain) 3. **fxg7+ Dxg7** 4. **Tf1+ Rg8** 5. **Fc4+** et le mat suit.
(Kristensen-Schumacher 1987)

208. Par deux éliminations successives les Blancs rompent les connexions défensives entre les pièces noires : 1. **Txd6! Dxd6** (1. ... Txd6 2. Fxc5) 2. **Fxc5! Dxc5** (la Dame noire est surchargée défensivement) 3. **Dxf6** et les Blancs ont gagné du matériel.
(Smagin-Flear 1987)

209. Une ravissante petite combinaison : 1. **Td8+!! Dxd8** 2. **Fc6+! Dd7** (le plus résistant puisque 2. ... Rf8 autorise 3. Dxd8+) 3. **Fxd7+ Rxd7** 4. **Dxf7+** puis 5. **Dxg6** et la finale n'est plus qu'une « promenade de santé ».
(Gerber-Adrian 1987)

210. Les Blancs sont confrontés à deux menaces, sur leur Fou et, surtout, sur leur Roi avec le mat du couloir. Ils les parent brillamment : 1. **Fh6+! Rxh6** (sinon les Blancs jouent 2. Dxh5 puisque e1 est contrôlé) 2. **Dxh5+ Rg7** 3. **Dg5+ Rh8** 4. **Dh6+ Rg8** 5. **Ff5!** et le mat suit.
(Sanz-Carpintero 1987)

211. Des Cavaliers diaboliques démolissent la position noire : 1. **Cxc7!!** (et non 1. Cxb7? Tb8 et les Blancs perdent un Cavalier) **Txc7** 2. **Th7+! Fg7** (un départ du Roi laisserait la Tc7 en prise) 3. **Txg7+!! Rxg7** 4. **Cxe6+** puis 5. **Cxc7**.
(SALOV-YOUSSOUPOV 1987)

212. La situation des Blancs serait peu enviable si ce n'était à eux de jouer. Ils en profitent : 1. **Th8+!! Rg7** (si 1. ... Rxh8 les Blancs matent par 2. Dh4+ puis 3. Dh7+ et 4. Df7) 2. **Dc7+! Rxg6** (2. ... Rxh8 3. Dh7 mat) 3. **Dh7+ Rg5** 4. **Dh4+ Rf5** 5. **Dxg4+! Dxg4** 6. **fxg4+ Rxg4** 7. **Txa8** et le déséquilibre matériel est énorme.
(LAU-HERTNECK 1987)

213. Un coup précis permet de s'assurer le gain du Fou blanc : 1. **... Fe2!!** et les coups prochains seront 2. **... d3** et 3. **... d2** contre lesquels les Blancs n'auront rien d'autre à faire que de sacrifier leur Fou sur d2. Sur 2. **Tg2 d3** 3. **Rf2** les Noirs répliquent 3. **... Fxf3+!!** 4. **Rxf3 Txg2** 5. **Rxg2 d2**.
(LERNER-KHUZMAN 1986)

214. En harcelant la Dame adverse, les Blancs trouvent un moyen de gagner une pièce : 1. **Cxd7! Fxd7** 2. **Txb4!! Dxb4** 3. **Cd5! Dh4** (car 3. ... Dc5 ou 3. ... Dd6 étaient punis par 4. Fb4!) 4. **g3!** et, cette fois, la Dame doit quitter la protection du Fou e7.
(PINTER-NEGULESCU 1987)

215. Parfois les coups les plus simples sont aussi les plus efficaces : 1. **De6+!! Dxe6** 2. **Fxe6+ Rh8** (2. ... Tf7 3. Td7) 3. **Td8!** et il n'y a pas moyen de défendre le Fou.
(BONSCH-VELIKOV 1986)

216. Il faut ouvrir la grande diagonale noire : 1. **Cc6!! Db7** (car le Cavalier était tabou : 1. ... Fxc6 2. Dd4! et mat en g7, ou 1. ... Cxc6 2. Fxd5 Ce7 3. Dd4!) 2. **Db2! Cxc6** 3. **Fxd5!** et tout s'écroule.
(KHALIFMAN-TUKMAKOV 1986)

217. Puisqu'ils clouent la Tour à cause du mat en g7, les Blancs pensaient s'en sortir, mais un « petit » coup leur

enlève leurs illusions : 1. ... **g3!!** 2.**fxg3** (ou 2. Txg3 Te1+ 3. Tg1 Dg2 mat) **Dxh2+!!** 3. **Rxh2 Th5 mat**.
(FILGUTH-CHANDLER 1986)

218. La pointe se situe au deuxième coup : 1. ... **Ce2+!** 2. **Rf1** (2. Rh1 revient au même) **Fxg2+!!** 3. **Rxg2 Dg4+** 4. **Rh1** (4. Rf1 Dg1 mat) **Df3 mat**.
(ZAPATA-NUNN 1986)

219. Un amusant petit ballet des Tours blanches : 1. **Tg8+ Re7** 2. **Tg7+! Re8** (2. ... Rd8 3. Tf8 mat) 3. **Te6+! Rf8** (3. ... Rd8 4. Tg8 mat) 4. **Txd7**.
(RAASTE-EBELING 1986)

220. Il faut penser à la case h1 : 1. **Cg6+!! hxg6** 2. **Dh1+!! Rg8** 3. **Fd5+** et les Noirs doivent donner la Dame pour éviter le mat.
(BIRNBOIM-ADAMS 1986)

221. Quand les Cavaliers mystifient les Fous : 1. **Cg5!! Txh6** (si 1. ... Tf8 2. Cxf7+ Txf7 3. Th8+ et 4. Txa8) 2. **Cxf7+ Rd7** 3. **C7xh6** et les Blancs ont gagné une pièce.
(VAN DER WIEL-VAN DER STERREN 1986)

222. Avec une déviation suivie d'une élimination, les Blancs s'assurent la domination de la case e6, et le gain de la partie : 1. **Txg7!! Dxg7** 2. **Txd4!! exd4** 3. **Dxe6+ Rf8** 4. **Cd7+** et les Noirs doivent donner la Dame.
(PANNO-CASTRO 1986)

223. Un coup brillant clôt les débats : 1. **Cxe6+!! fxe6** (1. ... Fxe6 permettait 2. Dd8 mat) 2. **Tf1+ Tf7** (2. ... Re8 3. Dg8+ et 4. Dxh7+) 3. **Dg7+! Re7** (3. ... Re8 4. Dg8+! et 5. Txf7 mat) 4. **Txf7+ Rd8** 5. **Df8+ Rc7** 6. **Dd6+** et le mat ne tarde pas.
(SHORT-KAVALEK 1986)

224. Le « trou » en f6 s'exploite astucieusement : 1. **Cf6+ Rf8** 2. **Cxd5!! e5** (aussi bien la prise du Cavalier qu'un départ de la Dame noire se heurtaient à 3. Dh8 mat) 3. **Dxc4** et les Blancs ont deux pions de plus et une attaque.
(ADIANTO-BISCHOFF 1986)

225. Un échec diabolique permet de capturer la Dame blanche : 1. ... **Fh3+!!** 2. **Rxh3** (une fuite sur la colonne h aurait vu 2. ... Txh4!! survenir, avec la menace 3. ... Fxf1 mat) **Cg1+!!** 3. **Txg1 Dxf3** etc.
(HRADECZKY-SZILAGY 1986)

226. La Dame noire ne peut être au four et au moulin et les Blancs en profitent pour gagner une pièce : 1. **Txf6 ! Dxf6** 2. **Txc6!** et la Dame ne peut reprendre sous peine du mat en g7. Si 2. ... **Td6** 3. **Txd6.**
(BOSKEN-JACOBS 1987)

227. Les Blancs ont omis d'ouvrir une « fenêtre » dans le roque pour leur Roi. Les possibilités de mat du couloir permettent aux Noirs de gagner au moins la qualité : 1. ... **Fxd5!** 2. **Txd5 Txd5!** et 3. **Dxd5** est interdit à cause de 3. ... **Tc1+** 4. **Ce1 Txe1+!!** 5. **Txe1 Dxd5.**
(VOGEL-RIBLI 1986)

228. Il s'agit de boucler le réseau de mat : 1. **Cb5!!** prend la case c7 au Roi noir et il n'y a pas de défense valable contre les menaces 2. **Fxc6** ou 2. **Fe6** qui font mat.
(SARWINSKI-PRZEWOZNIK 1986)

229. La solution, brutale et directe, est cependant bien cachée : 1. ... **Dh6!** 2. **h4** (la contre-attaque 2. Txa7+ Rb6 ne sert à rien et, d'autre part la tentative 2. Te1 se heurte à 2. ... Dxh2+ 3. Rf1 Dh1+ 4. Re2 De4+! 5. Rd2 Txd5+ 6. Rc1 Txd1+ puis 7. ... Dc2 mat) **Dxh4!!** 3. **gxh4 Tg8+!** 4. **Rh2 Txh4 mat.** Des Tours modèles d'efficacité.
(EINGORN-IVANOVIC 1986)

230. La Dame noire, idéalement placée, exige du renfort. Il arrive de façon inattendue : 1. ... **Te6!!** 2. **dxe6** (bien sûr forcé) **Fxf2+!!** 3. **Txf2 Td1+** 4. **Tf1 Txf1 mat.**
(NAGEL-WINKLER 1986)

231. En détruisant le défenseur de g2 les Noirs gagnent une pièce : 1. ... **Ch3+!** 2. **Rf1** (et non 2. Cxh3? Dxg2 mat. La fuite sur h1 amène, quant à elle, la même suite que dans

le texte) **Cxf4!** 3. **exf4 Dxg2+** 4. **Re1 Dh1+!** 5. **Re2 Te8+** 6. **Rd2 Dxd5+** etc.
(NIKOLIC-ILLESCAS 1986)

232. La conclusion de l'attaque passe par une jolie déviation : 1. **Th1!! Dxh1** (ou 1. ... Dg7 2. Txh7! etc.) 2. **Dxf8+ Fe8** 3. **Dxe8 mat**.
(HERMERSMANN-GEORG 1987)

233. Une pièce noire se fait capturer à cause de la mauvaise situation de la Dame : 1. **Fxe5! Dxe5** 2. **Tfe1! Ce4** (ou 2. ... Df5 3. Ce7+! et la Dame se fait prendre) 3. **Txe4** etc.
(YOUSSOUPOV-TORRE 1987)

234. Il y a mat en quatre coups : 1. **... Dxg2+!!** 2. **Txg2 Td1+** 3. **Df1 Txf1+** 4. **Tg1 Txg1 mat**.
(LIGTERINK-BOERSMA 1987)

235. Un méchant clouage fait la différence : 1. **Ta3! Cb6** (seul parade valable) 2. **Txa8+ Cxa8** 3. **Tb8+ Rh7** (espérant 4. Txa8 Txb7 mais. ...) 4. **Fd3+!** et, après ce coup intermédiaire qui change tout, les Blancs n'auront plus qu'à ramasser le Cavalier.
(SPEELMAN-RIBLI 1987)

236. Une exploitation de la diagonale a2-g8 conclut sur le champ : 1. **Dxf7+!! Rh8** (car 1. ... Txf7 voyait 2. Txe8 mat arriver) 2. **Dxe8+! Txe8** 3. **Txe8 mat**.
(CEBALO-MAFFEZOLI 1987)

237. Curieusement trois coups suffisent ici aux Blancs pour faire mat : 1. **Cf6!! Fxf6** (sinon c'était mat par Txh7) 2. **De4!** et il n'y a rien à faire contre 3. **Dxh7 mat**.
(CHRISTIANSEN-FLEAR 1987)

238. La ruée à l'attaque se fait sans attendre : 1. **... Cf3+!!** 2. **gxf3 Txe2!!** 3. **Txd1 Dxf2+** 4.**Rh1 Dg2 mat**.
(YOUSSOUPOV-KORTCHNOÏ 1987)

239. L'idée d'un mat avec un Fou et un Cavalier permet de prendre deux pions dans le camp adverse : 1. **Cxf5!! Tc6** (et

non 1. ... Dxb3 à cause de 2. Ch6 mat !) 3. **Dxf7+ Txf7** 4. **Fxe4** et les Noirs sont « désossés ».
(Hansen-Garcia Palermo 1987)

240. Un exemple de la force du couple Dame-Cavalier : 1. ... **Txe5!!** 2. **dxe5 Dd3** 3. **Tc8+ Rh7** et, curieusement, les Blancs ne peuvent parer convenablement la menace en f3. Si 4. **Df2 Dd1+** 5. **Rg1 Ch3+!** puis 6. ... **Cxf2**, si 4. **Dg3 Df1+! 5. Dg1 Dxf3+** 6. **Dg2 Dxg2 mat**, et enfin si 4. **h3**, alors 4. ... **Dxf3+** 5. **Rh2 Dxh3 mat**.
(Clemance-Browne 1987)

241. Malgré la qualité défensive de leur Cavalier en f6 les Noirs doivent s'incliner sur l'aile-Roi : 1. **Txd7!! Cxd7** (sinon la Dame blanche rentre sur f6 ou f7) 2. **Tg6+! Rh8** 3.**Txh6+! Rg7** 4. **Tg6+! Rh8** 5. **Dh4 mat**.
(Tolnai-Vujovic 1987)

242. Tout semble se protéger chez les Noirs. Pourtant une faille existe : 1. **Txe8+! Txe8** (l'autre façon de prendre laissait une Tour en pâture sur c8) 2. **Td4!** et la Dame noire doit laisser le Fou ou le Cavalier en prise car 2. ... **Cd6** est réfuté par 3. **Th4 mat**.
(P. Nikolic-Kurajica 1987)

243. Parfois les coups les plus simples échappent aux meilleurs : 1. **Fxf6! gxf6** 2. **Fg4!** et les Noirs vont perdre soit la Tour c8, soit le Fou c7.
(Nogueiras-Kortchnoï 1987)

244. Un petit pion sème la zizanie : 1. **e6! Tg3+** (car après 1. ... Txe6 2. Fb8+! Ra8 3. Txe6 la Tour ne serait plus protégée) 2. **Rf2! Td8** 3. **Fxe7** et les Blancs gagnent.
(Campora-Gulko 1987)

245. Il faut attaquer tout en surveillant la case g2 où les Noirs pourraient faire mat. C'est possible : 1. **Fxf7+!! Rxf7** (sinon les Noirs perdraient du matériel sur e8) 2. **Te7+! Rg8** (2. ... Rf8 3. Dh6+ et 4. Dg7) 3. **f7+ Rh8** 4. **fxe8=D+** et le mat ne tarde pas.
(Huss-Steil 1987)

246. L'art des échanges : 1. ... **Fxe2!** 2. **Fxe2** (le plus résistant) **Cg3!** 3. **Te1 Cxe2!** 4. **Txe2** (4. Dxe2, perdant un contrôle de la case c1, n'est pas mieux) **Fxd4!** 4. **Dxd4 Tc1+!** (enfin après cette série d'échanges la voie est libre vers c1) 5. **Fxc1 Dxc1+** 6. **Tb1 Dxb1 mat**.
(HORVATH-KINDERMANN 1987)

247. Un Roi peut se faire mater même en finale ! Les Noirs avaient dû l'oublier : 1. **Txe5! dxe5** 2. **Fxf6+! Rg8** 3. **Fh7!** et on ne peut parer la menace 4. **Tg8 mat**.
(LAU-DANNER 1987)

248. Il suffit de trouver la bonne série d'échecs : 1. **Tb8+! Tc8** 2. **e7+! Rd7** (ou 2. ... Txe7+ 3. Fxe7+ et le Roi ne peut reprendre sans laisser la Tour c8 en prise) 3. **Tb7+!** et les Noirs doivent donner leur Tour sur c7.
(ROZENTALIS-DOMONT 1987)

249. Le Roi blanc manque d'air et c'est la Dame qui en subit les conséquences : 1. ... **Db5!!** 2. **Dd1** (car la Dame blanche ne peut quitter le contrôle de la case c2 sans permettre au Cavalier d'y faire mat) **Cxf3+!** 3. **exf3 Txd1+** etc.
(HANCAS-REICHER 1987)

250. Une exploitation raffinée du mat du couloir : 1. **Cxb6! Txb6** 2. **Tf4!!** et les Noirs doivent déposer les armes. Si 2. ... **Dxd3** 3. **Txf8 mat**, si 2. ... **exf4** 3. **Dxf5 Txf5** 4. **Tc8+** suivi du mat.
(KARPOV-KAMBOR 1987)

251. Une intrusion imprévue décide : 1. **Te7!! Txe7** (ou 1. ... Df6 2. Dh6+ Rg8 3. f4! et les Blancs gagnent là aussi) 2. **Txe7 Dxe7** (2. ... Df6 3. Dh6+ Rg8 4. Dh7 mat) 3. **Dh6+ Dh7** 4. **Dxf8+ Dg8** 5. **Dxg8 mat**.
(LJUBOJEVIC-MEULDERS 1987)

252. Le gain d'une pièce ne pose pas trop de problèmes : 1. **Cxb7! Txb7** 2. **Td5!** et le Cavalier sera capturé.
(PSAKHIS-BALACHOV 1986)

253. Un échec à la découverte « ordinaire » puis une série d'échecs ne ferait qu'amener le Roi en sécurité en e7. Le coup gagnant exige un peu plus de subtilité : 1. **Cd6!! Dxd6** (la menace 2. Fg6+ Rg8 3. Fxf7+ ne pouvait être parée ni par 1. ... Tf8 2. Fg6+ Rg8 3. Dh7 mat, ni par 1. ... Te7 2. Fg6+ Rg8 3. Dh7+ Rf8 4. Dh8 mat) 2. **Fg6+ Rg8** 3. **Dh7+ Rf8** 4. **Dxf7 mat**.
(Hort-Keitlinghaus 1986)

254. Une superbe combinaison de fourchette : 1. **Txf7+!! Txf7** 2. **Dxh6+!! Rxh6** (ou 2. ... Rg8 3. Cxg6 avec les deux menaces 4. Dh8 mat et 4. Te8+) 3. **Cxf7+ Rg7** 4. **Cxd6** et, avec deux pions de plus, la finale ne cause pas de difficultés aux Blancs.
(Barbero-Ruetschi 1987)

255. Quand on remarque que les Noirs menacent de faire mat en trois coups par 1. ... Ta1+!! 2. Rxa1 Dc3+ 3. Rb1 Db2, on trouve plus facilement la solution : 1. **Tb4!!** et les Noirs, privés de leur attaque, ne peuvent faire face à celle des Blancs, par exemple 1. **... Da6** 2. **Dd8+** et 3. **Db8 mat**, ou 1. **... Da7** 2. **De8+** et 3. **Dxb8 mat**.
(Zapata-Miles 1987)

256. Une étonnante mise à nu du Roi : 1. **... Txg4+!!** 2. **fxg4 Th1+!!** 3. **Rxh1 Dxe4+!** suivi du mat en g2.
(Barbulescu-Andonov 1986)

257. La ruée sur la colonne h est précédée d'une introduction magnifique : 1. **Dxh7+!! Rxh7** 2. **Th2+ Rg8** 3. **T1h1 f6** 4. **Th8+ Rf7** 5. **g6 mat**.
(Karpov-Ribli 1986)

258. De l'utilisation des diagonales : 1. **... Dxe4!!** 2. **fxe4** (ou 2. Tf2 Dxf3+! 3. Txf3 mat) **Fxe4+** 3. **Tg2 Fxg2+** 4. **Rxg2 Txc1** et l'avantage matériel des Noirs est trop important pour continuer la lutte.
(Sahovic-Karolyi 1986)

259. En poussant de b4 à b3 les Noirs ont voulu jouer au plus fin en attaquant la Dame blanche. Un simple coup

intermédiaire les ramène à la réalité : 1. **Fc3+! Re7** 2. **De4+!** et ainsi la Dame blanche se dérobe en faisant échec et il n'y aura qu'à cueillir sa collègue de l'autre camp.
(Flear-Jost 1986)

260. Les Noirs sont tombés dans un engrenage fatal : 1. **Th8+! Rg7** 2. **Tag8+ Rf6** 3. **Txh6+ Re7** 4. **Ff2!** (un renfort décisif, les Noirs sont perdus) **Tc7** 5. **Fh4+ Rd7** (ou 5. ... f6 6. Th7 mat) 6. **Td8 mat**.
(Nogueiras-Flear 1986)

261. Le Roi noir est mal en point, mais seul un coup précis permet le gain : 1. **h3!** qui menace 2. **Dg4 mat**. Sur 1. **... Dd7** vient 2. **De5+ Rf3** 3. **Tf1 mat**, et sur 1. **... Ff3**, alors 2. **De5 mat**.
(Vaiser-Jacobs 1987)

262. La puissance du Cavalier blanc rend la Tour tabou après le coup-clé : 1. **Tf8!!** et les Noirs ne peuvent empêcher valablement l'entrée de la Dame en h8 car 1. **... Txf8** 2. **Cxf8+** prend en fourchette Roi et Dame noirs.
(Miles-Stein 1986)

263. En harcelant la Dame adverse les Noirs gagnent la qualité : 1. **... Ta8!** 2. **Dc3** (en effet 2. Db5? perd la Dame à cause de 2. ... Tb6!, tandis que 2. Dxc5 permet 2. ... Td1! 3. De5 Ff6! et, comme avec le coup choisi, c'est la Tour a1 la victime) **Ff6!** puis 3. **... Fxa1**.
(Pergericht-Morvay 1987)

264. Une vraie bombe, le coup gagnant : 1. **... Te2+!!** 2. **Dxe2** (ou bien 2. Fxe2 Df2 mat, ou encore 2. Txe2 Dg3+ 3. Tf2 Dxf2 mat) **Dh4+!** 3. **Tg3 Dxg3+** 4. **Df2 Dxf2 mat**.
(Simon-Weirich 1986)

265. Mat du couloir et Tour noire non protégée, telles sont les cibles à viser : 1. **Df2!! Txd6** (ou 1. ... Tb8 2. Df7+ et 3. Dxd7) 2. **Df7+ Rh8** 3. **Df8+!! Cxf8** 4. **Txf8 mat**.
(Lau-Horvath 1987)

266. Une des plus belles interceptions qu'il m'ait été donné de voir : 1. **Fe6!!** (l'immédiat Dh5 se heurte en effet à 1. ... Dg6

et les Noirs contiennent l'offensive) **h6** (1. ... fxe6 2. Dh5 mène rapidement au mat) 2. **Dh5!** et l'attaque perce.
(FOISOR-LIANG 1987)

267. Un sacrifice et tout s'enflamme dans le camp blanc : 1. ... **Fxh2!!** 2. **Txh2** (ou 2. Txe8 Fg3+! et le mat suit peu après) **Txe2!** et ni 3. **Dxe2 Dxe2!**, ni 3. **Txh4 Dxh4+** ne marchent.
(PRASAD-SAX 1987)

268. L'art de la liquidation : 1. ... **Dxf1+!!** 2. **Rxf1 Txf5+** 3. **Dxf5 gxf5** et le pion de plus ne pardonne pas en finale de pions.
(LUKOV-STEMPIN 1987)

269. Combiner attaque et défense, telle est la bonne recette : 1. ... **Fxb2!!** 2. **Dxg6+** (ou 2. Txb2 De1 mat) **Fg7+!** (avec échec !) 3. **Tb2 Dxb2 mat** !
(MARIN-LJUBOJEVIC 1987)

270. « Ne laissez pas traîner vos pièces ! » Les Noirs avaient oublié ce vieux principe, et ce dès l'ouverture : 1. **Da4+!! Cc6** (non 1. ... Dc6? 2. Fb5!) 2. **dxc5!** et le coup suivant la Dame blanche capturera le Fou g4.
(VICTOR-HARDY 1987)

271. Une manière tout-à-fait inhabituelle de gagner une pièce : 1. **Dd5+!! Fxd5** (sinon ce Fou se fait prendre) 2. **Fxd5+ Rh8** 3. **Txg4** etc.
(HELLERS-HANSEN 1987)

272. En supprimant la dernière pièce noire apte à défendre le roque les Blancs s'assurent un mat rapide : 1. **Txd5! cxd5** 2. **Ff6!! Rg8** (bien sûr la prise du Fou f6 permettait le mat en deux coups) 3. **Dg4! g5** (ou 3. ... g6 4. Fxg6 fxg6 5. Dxg6+ Dg7 6. Dxg7 mat) 4. **Dh5** suivi de 5. Dxh6 et 6. **Dh8 mat**. Notons que 1. Fxh6 échouait sur 1. ... f5!
(GULKO-SAIDY 1987)

273. Le cloué devient cloueur : 1. **Ff6!! exf6** (car 1. ... Dxf6 laissait faire 2. Dxh7 mat) 2. **Txg7** etc.
(OSMANOVIC-S. NIKOLIC 1987)

274. En sacrifiant le Fou les Blancs parviennent à mater : 1. **Fg7+!! Txg7** 2. **Txg7 Rxg7** (sinon, en plus de l'attaque, les Blancs auraient l'avantage matériel) 3. **Tg1+ Rh8** (sur 3. ... Rf8 les Blancs jouent 4. Tg8+ Re7 5. De6 mat, et sur 3. ... Rh6 4. Dd2+ Rxh5 c'est mat par 5. Dh2) 4. **Df7** et les Noirs ne peuvent parer à la fois 5. **Dg7 mat** et 5. **Dxe8 mat**.
(CHANDLER-LOBRON 1987)

275. La fourchette immédiate en c3 ne donne rien à cause de l'échec de la Dame blanche en a8, mais le gain matériel est forcé par : 1. ... **Dxe2+!!** 2. **Rxe2 Cc3+** 3. **Rf3 Cxe4**.
(KRAIDMAN-BRAGA 1987)

276. Les Blancs espéraient une prise routinière sur g6, et leur Roi démasque le Fou en venant sur e4, neutralisant le pion b3. C'était sans compter sur une astuce diabolique : 1. ... **Rg8!!** après laquelle ni 2. **Ff6 b2!** ni 2. **Rxf5 Rxh8**, ni même 2. **Re4 Rxh8** 3. **Rd3 hxg6** ne suffisent à sauver la partie.
(SEIRAWAN-NIKOLIC 1987)

277. Un vieux classique, le mat à l'étouffé : 1. ... **Cxf2!** 2. **Dxh5** (le seul coup plausible puisque la Dame blanche est attaquée) **Ch3+!** 3. **Rh1 Dg1+!!** 4. **Txg1 Cf2 mat**.
(LUTZ-TERREAUX 1987)

278. L'idée d'un mat sur g2 se réalise ainsi : 1. ... **Fxc5!** 2. **Dxc5** (car 2. bxc5 laisse le Cavalier a5 en prise) **Fe4!** et les menaces 3. ... **Da1+** 4. **Rh2 Dh1 mat** et 3. ... **Df3** sont trop fortes. Si 3. **Rf1**, alors 3. ... **Dd3+** 4. **Re1 Rf3!** et le mat est imparable.
(KRUPPA-BAREEV 1986)

279. Les Blancs se servent habilement de leurs pions avancés : 1. **b7! Dd6** (ou 1. ... Dc7 2. f6! g6 3. Dh6 et la Dame noire n'a pas d'échec) 2. **f6! g6** 3. **Dh6 Dd1+** (sur 3. ... Df8 les Blancs n'ont qu'à échanger les Dames) 4. **Rh2 Dd6+** 5. **g3!** et, la case d2 étant contrôlée, les Noirs doivent s'incliner.
(ILLESCAS-MIRALLES 1986)

280. Une fuite peureuse du Cavalier ne donnerait rien de bon, alors les Noirs trouvent une déviation astucieuse : 1.

... **Df6!!** 2. **g3** (et non 2. Dxf6 Te1+! 3. Txe1 Txe1 mat) **Te1+** 3. **Txe1 Txe1+** 4. **Rg2 Df5!** et la prise de c2 amènera la débâcle chez les Blancs.
(FARAGO-DAVIES 1987)

281. Sur la capture de la Tour les Blancs imaginaient pouvoir répliquer par un échec en g3 suivi de la prise en b8, mais ils oublièrent un petit coup intermédiaire assassin : 1. ... **Dh5+!!** 2. **Rg2 Dxf7!** 3. **Dg3+ Dg6!** et la pauvre Dame blanche, clouée, ne peut plus rien.
(TODORCEVIC-PORTISCH 1987)

282. La Tour blanche est en prise, aussi faut-il « travailler » sur échec : 1. **Dh7+ Rf8** 2. **Cxe6+!! Cxe6** (sur 2. ... Fxe6 il y aurait mat sur g7, tandis que 2. ... Rf7 laisserait la Dame noire en prise) 3. **Dh6+! Rf7** 4. **Df6 mat.**
(SHORT-VELIKOV 1987)

283. Mal placé, le Cavalier cause la perte de son camp : 1. **Tc2! Cb4** (forcé) 2. **Tb2! Cc6** (espérant 3. Txb5? Cd4+! puis 4. ... Cxb5) 3. **Fc3+!** (un échec intermédiaire qui change tout puisque soudainement la case d4 est contrôlée) **Te5** (sinon la Tour se faisait prendre sur b5) 4. **f4!** et la Tour, clouée, se fera prendre.
(GARCIA PALERMO-ERNST 1987)

284. Les Noirs n'auraient jamais dû laisser s'infiltrer la Dame blanche : 1. **Dc7+ Cd7** (sinon la Tour b8 tombe sur échec) 2. **Tf7+! Rxf7** 3. **Dxd7+ Rf6** (ou 3. ... Rg8 4. Tf1! Tf8 5. Dxe6+ Rg7 6. De7+ et les Blancs gagneront une pièce en f8) 4. **Tf1+ Rg5** (4. ... Re5 5. Dg7 mat) 5. **De7+ Rh6** 6. **Tf4! g5** (l'échec en d1 ne donne rien à cause de 7. Ff1) 7. **Dxe6+!** et la position noire n'est plus défendable.
(KURTENKOV-KHALIFMAN 1986)

285. C'est d'une simplicité désarmante... une fois qu'on y a pensé : 1. **Cxd7! Taxd7** 2. **g6+! Rh8** 3. **Fe5!** (avec la terrible menace 4. Dxh6 mat) **Txf7** 4. **Dxh6+ Rg8** 5. **Dh7 mat.**
(KAVALEK-RAVI 1986)

286. Les parages du Roi noir sont assez affaiblis pour que les Blancs puissent ouvrir les lignes avec succès : 1. **Txc4!**

De8 (car 1. ... Fxc4 2. Fxc4 Tb6 perdrait à cause de 3. Dxb6!) 2. **Txe6 Dxe6** 3. **Dd8+ Rf7** 4. **Tc7+ Rg6** 5. **Fxb5 De1+** 6. **Ff1** et les Blancs ont une Tour de plus.
(GIFFARD-ANDRUET 1982)

287. Le principal est de déterminer la cible, en l'occurrence la Dame : 1. **a3! Db3** (après 1. ... Da5 2. b4! les Noirs perdent un Cavalier) 2. **g4! Ce7** 3. **Cd4! Cg6** 4. **Rg3!** et les Noirs abandonnèrent.
(VAGANIAN-ADORJAN 1984)

288. Abandonné de ses troupes le Roi noir succombe : 1. **Cg4+! Rg5** 2. **Te5+!! Rxg4** 3. **Ch3!!** (avec deux menaces claires et nettes : 4. Tg5 mat et 4. Cf2 mat) **Df1+** 4. **Rxf1 c1=D+** 5. **Rg2!** et il faudra donner la Dame pour éviter 6. **Cf2 mat**.
(HUSS-MARTORELLI 1985)

289. Aucunement menacés sur le diagramme, les deux Fous blancs se retrouvent persécutés par un simple coup de pion : 1. **... g5!** 2. **Fg4+** (forcé pour ne pas perdre un des deux Fous, mais la réplique attaquera une Tour !) **Rd6!** 3. **Fxc8 Rxe5!** et les Fous sont toujours attaqués !
(CHEVALDONNET-GUREVITCH 1982)

290. Si les Noirs attaquent la Tour des Blancs, ceux-ci envisagent un échec du Cavalier, prenant en fourchette Roi et Tour des Noirs. Ces derniers poursuivent le calcul et découvrent une attaque décisive : 1. **... Cxd1!** 2. **Ce7+ Rf8** 3. **Cxc8 Ce3+!** 4. **Rh3** (les autres suites ne valent pas mieux. En h1 il suivrait 4. ... Df1+ 5. Fg1 Dg2 mat, et en g3 le coup 4. ... Cf5+ gagne la Dame) **Df1+!** 5. **Rg3 Cf5+** et la Dame blanche se fait prendre.
(ABRAMOVIC KURAJICA 1984)

291. Un festival équestre : 1. **Cf6+!! Rh8** (car la prise du Cavalier était punie par 2. Dg4+ Rh8 3. Tg3! suivi du mat) 2. **Dh5! h6** (ou 2. ... gxf6 3. Th3! et ce sera mat en h7) 3. **Dxf7!! Txf7** (ou 3. ... gxf6 4. Cg6 mat) 4. **Cxf7 mat**. Particulièrement exthétique.
(PETRAN-SCHUTZ 1983)

292. Le martyr pour les Tours noires : 1. **Cb5!** (interceptant la liaison entre les Tours et les attaquant par la même occasion) **Txd2+** 2. **Txd2 Ta8** (seul coup) 3. **Dd8+! Ff8** 4. **Cc7!** et les Noirs subissent de graves pertes.
(KRISTIANSEN-HOOK 1982)

293. C'est mat en cinq coups : 1. **Dxh7+!! Rxh7** 2. **Rg1+ Rg6** 3. **Th6+ Rf5** 4. **Fh3+ Re4** 5. **Te3 mat**. Cette suite ne fut cependant pas jouée par le grand-maître qui avait les Blancs, et il finit par perdre !
(MARTINOVIC-MIRALLES 1983)

294. De ce mat en cinq coups on retiendra l'époustouflant troisième coup : 1. **Ce7+ Rf8** (si 1. ... Rh8, alors 2. Cxf7 mat) 2. **Cc8+! Rg8** 3. **Te8+!!** (vraiment extraordinaire, ce coup sert à dévier le Cf6 de la protection de h7) **Cxe8** (3. ... Cf8 4. Txf8 mat) 4. **Ce7+ Rf8** (4. ... Rh8 5. Cxf7 mat) 5. **Cxh7 mat**.
(KARSA-NEMETH 1986)

295. Les Noirs se servent du pion... en le donnant : 1. ... **Tf1!!** (le naïf 1. ... Txe1 ne donne rien à cause de 2. Rxf3) 2. **Txe2 Tg1+!** 3. **Rh3** (ou 3. Rf3 Tdf1+ 4. Tf2 Txf2+ etc) **Td3+!** 4. **Rh4** (sinon la Tour en g4 se fait prendre) **Th1+!** 5. **Th2 Txh2 mat**.
(BLATNY-SOKOLOV 1987)

296. Grâce à un coup intermédiaire les Noirs forcent la Dame adverse à occuper une mauvaise case : 1. ... **g5!!** 2. **Df3** (aller en f2 ou en f1 ne change rien puisque la Dame y ferait toujours face à la Tour) **fxe5!** et les Noirs capturent le Cavalier en d4. Notons que 1. ... fxe5 ne donnait rien à cause de 2. Dxe5.
(KIVISTO-EBELING 1987)

297. C'est un sacrifice de qualité qui met fin à la résistance : 1. **Txf6+! gxf6** 2. **Df4+ Te5** (sur 2. ... Rd7 3. Fh3+ le Roi ne peut partir sans laisser la Dame en prise) 3. **Dxf6+ Rd7** 4. **Fh3+ Re8** 5. **d6!** et la Te5 tombera puisque 5. ... **Dc3** se voit réfuté par 6. **Dh8 mat**.
(MESTEL-MARTIN 1987)

298. Le mieux est de faire mat en trois coups : 1. ... **Dxf1+!!** 2. **Rxf1 Fh3+** 3. **Rg1 Te1 mat**. Pourtant le grand-maître qui

jouait avec les Noirs trouva une voie plus alambiquée : 1. ... Fa7 2. Cxd7 Fxf2+! et le mat ne tarde pas, que le Fou noir soit pris avec le Roi ou avec la Tour.
(ROMERO-LOBRON 1987)

299. Il ne s'agit pas de perdre un temps puisque le Roi blanc, lui aussi, est fort menacé. Deux sacrifices permettent à la Dame d'arriver en h7 : 1. **Cf6+! gxf6** (1. ... Rf8 2. Th8+ Dg8 3. Txg8 mat) 2. **Th8+!! Rxh8** (2. ... Rg7 3. De7+ mène aussi au mat) 3. **Dh1+! Rg8** 4. **Dh7+ Rf8** 5. **g7+!** et l'arrivée d'une nouvelle Dame clôt les débats.
(HORT-SCHAUWECKER 1987)

300. Le parcours héroïque d'un « petit » pion : 1. **b6!! Fxd5** (un recul de la Tour cédait le Fou b7) 2. **bxa7 Fd6** (seul coup empêchant provisoirement l'arrivée d'une nouvelle Dame blanche) 3. **Cxd5!** et cette fois la promotion en a8 ne peut être empêchée.
(DLUGY-S. POLGAR 1987)

301. L'interception dans toute sa splendeur : 1. **Fe5! Fxe5** (prendre en e5 avec une Tour laissait g7 non protégé, et, par conséquent, le mat) 2. **Dxe8+ Rh7** 3. **Dg6+** puis 4. **Td8+** et le mat.
(MILES-PRITCHETT 1982)

302. Le roque noir est sous pression et il faut un sacrifice pour tout faire exploser : 1. **Te6!! fxe6** (sinon les Blancs continuent par 2. Txf6 et ont un Fou de plus) 2. **Dxf6 Dd7** 3. **Dxg6+ Rh8** 4. **Cf7+** etc. Sur 1. **... Cxe6** l'attaque blanche perce aussi par 2. **Dxf6 Tc7** 3. **dxe6 fxe6** 4. **Dxg6+ Rh8** 5. **De8+**.
(SMEJKAL-PRYBIL 1983)

303. Au moyen de quatre coups aussi jolis que précis les Blancs capturent la Dame adverse : 1. **Txe6+!! fxe6** 2. **Dxg7+ Cf7** (sur 2. ... Rd6 3. Ce4+ et 4. Dxb2 les Blancs parviennent à leurs fins) 3. **d6+!!** (et non pas 3. Cg8+?? car après 3. ... Txg8 la Dame serait clouée) **Txd6** 4. **Cd5+! Txd5** 5. **Dxb2** et les Blancs l'emportèrent aisément.
(SMYSLOV-RIBLI 1983)

304. Il faut ouvrir les diagonales près du Roi noir : 1. **Txe4!! fxe4** 2. **Fe5+!! Rg8** (car 2. ... Dxe5 autorise un mat par 3. Tf7 et 4. Dxh7) 3. **Fxe4! De7** (le seul coup pour parer à la fois Dxh7 et Dg5) 4. **Fxh7+!! Dxh7** 5. **Dg5+ Dg7** 6. **Dxg7 mat**.
(Dubois-Ladisic 1984)

305. Le renfort des pions est indispensable pour contrôler les cases noires autour du monarque : 1. **... f6!** 2. **Fd6** (pas 2. Ff4? car 2. ... Dg2+ et 3. ... Dg4 fait mat, ni 2. Fd4 à cause de 2. ... Dg2+ 3. Rf4 Dh2+! et la Dame blanche se fait prendre) **Fe4!** (menaçant 3. ... Df3+ suivi du mat) 3. **Dc7 Df3+** 4. **Rh4 Ff5!** et il n'y a rien à faire contre les deux menaces 5. **... Dg4** et 5. **... Dh3**.
(Ivantchouk-Blatny 1985)

306. C'est mathématique, les Blancs gagnent une pièce : 1. **Dxc3! Txc3** 2. **Txb6! Txb6** 3. **Cd5 T6c6** (sur 3. ... T3c6 il y a 4. Cxb6 Txb6 5. Ta8+ Ff8 6. Fh6! suivi du mat) 4. **Ta8+! Ff8** (si 4. ... Tc8, 5. Cxc3!, et si 4. ... Fc8 alors 5. Cxc3 Txc3 6. Fb7!) 5. **Cf6+ Rg7** 6. **Cxd7** CQFD !
(Geller-Christiansen 1982)

307. Comment un calme apparent se transforme en tempête : 1. **Cxc6! bxc6** 2. **Fxf7+!! Rh8** (les autres variantes sont 2. ... Dxf7 3. Dxb8 et 2. ... Rf8 3. Td8+!! Dxd8 4. Fc5+ qui gagne la Dame noire) 3. **Dxb8!! Dxb8** 4. **Td8+ Ff8** 5. **Fd4 mat**.
(Hulak-Scheeren 1983)

308. Le piégeur piégé : 1. **... Dxf2+!!** (et surtout pas 1. ... Txb2?? qui tombait dans le piège à cause de 2. Ta8+ Fc8 3. Txc8+! et les Noirs vont être mat !) 2. **Rxf2** (ou 2. Dxf2 Txc1+ 3. Df1 Txf1 mat) **Txb2+** (avec échec, c'est la différence) 3. **Ff3 Txc1** 4. **Ta8+ Tc8** et les Blancs abandonnèrent.
(Seirawan-Lobron 1983)

309. Une attaque de grand style : 1. **Fa6!! Fc6** (car 1. ... bxa6 mène au mat par 2. Dxa6 et 3. Dxb7) 2. **Txb7!! Fxb7** 3. **Tb1 Td7** (ou 3. ... Fxa6 4. Dxa6+ Rd7 5. Tb7 Dxb7 6. Dxb7+ Re8 7. Dxg7 et les Blancs gagnent) 4. **Txb7! Dxb7** 5. **c6!! Cxc6** 6. **Fxb7+ Rxb7** (ou 6. ... Txb7 7. Dxe6+ Rd8 8. Dd6+ et 9. Dxc6+) 7. **Db5+** suivi de 8. **Dxc6**.
(Balachov-Chen 1983)

310. Leur mauvais déploiement coûte une pièce aux Noirs : 1. **Ce6+! Fxe6** (forcé car 1. ... Cxe6 2. fxe6 attaquerait à la fois la Dame et le Fou en d7) 2. **fxe6 De7** (sur les autres fuites de la Dame il suit 3. Dd4+ et 4. Dxc5) 3. **Tf7+! Txf7** 4. **exf7 Dxf7** 5. **Dd4+** suivi de 6. **Dxc5**.
(HOFFMAN-SCHWEBER 1987)

311. Avec une Tour et deux Fous les Blancs ont mieux qu'une compensation pour la Dame. Toutefois une subtile manœuvre de contournement va réduire d'une unité ce groupe de pièces : 1. **... Ta8!!** et il n'y a rien à opposer à la menace 2. **... Ta2** qui gagne le Fou e2. Si, par exemple, 2. **Tc3**, alors 2. **... De5+** 3. **Tg3 h4**, ou bien 2. **Rg3 h4+!** 3. **Rf2 Tf8+** 4. **Ff3 Dxf3 mat**. Les coups du **Fe2**, par ailleurs, sont réfutés par **Ta2+**.
(ARLANDI-LANZANI 1987)

312. Avec l'investissement d'un Cavalier les barrières sautent : 1. **Cxf6!! Fxf6** (le refus du sacrifice par 1. ... Tg7 n'empêche pas la débâcle : 2. Cxh7! Txh7 3. Txh7+ Rxh7 4. Dh5+ Rg7 5. Dxf7+ Rh8 6. Dh5+ Rg7 7. Dg6+ Rh8 8. Dh6 mat) 2. **Txh7+!! Rxh7** 3. **Dh5+ Rg7** 4. **Dxf7+ Rh8** 5. **Dh5+ Rg7** 6. **Dg6+ Rh8** 7. **Dh6 mat**.
(ERNST-POPOVIC 1987)

313. On parle surtout de « fourchette » avec des pions ou des Cavaliers, mais ici c'est une Dame qui applique un tel coup : 1. **... Db4!** 2. **Dc3** (seul moyen pour ne pas perdre une Tour) **Dxc3!** 3. **Cxc3 Cc6!** (l'attaque double concerne maintenant la Ta5 et le Cc3 par le Fou noir démasqué) 4. **Ta6 Cb4!** et les Blancs ne peuvent protéger à la fois les deux pièces attaquées.
(WIRTENSOHN-MARINKOVIC 1987)

314. Un festival de sacrifices est nécessaire pour parvenir au mat : 1. **Ta8+!! Rxa8** 2. **Da1+ Rb8** 3. **Da7+!! Rxa7** (3. ... Rc8 4. Da8 mat) 4. **Cc6+ Ra8** (4. ... Ra6 revient au même) 5. **Ta1+** et ce sera mat après les interpositions désespérées en a2 et a3.
(WAHLS-BJARNASON 1986)

315. Il est rare de voir un thème de problèmes réalisé au cours d'une partie réelle, c'est pourtant le cas ici avec le premier coup qui constitue une « interception Novotny » : 1. **Cd7!! Fxd7** (car 1. ... Txd7 se voit répondre 2. Txh3 mat) 2. **Tf3!!** (ce coup devient efficace maintenant que la Tour d8, interceptée, n'attaque plus le Fou blanc) **Fe6** 3. **Tfxh3+ Rg8** 4. **Th8 mat.**
(GRANBERG-GUBNIKI 1986)

316. Le coup peut facilement échapper à l'attention d'un joueur, fut-il confirmé, tant il semble impossible. Cependant... : 1. **Te7+!! Dxe7** (ou 1. ... Rxe7 2. Dxg7+ Re8 3. Te1+! et le mat suit) 2. **d6+! Re8** (sur la fuite en f8 la Dame noire serait prise sur échec) 3. **Fb5+!** (une finesse importante car sur la prise immédiate 3. dxe7 Cxg4 4. exd8=D+ Txd8 les Noirs s'en sortent) **Rf7** 4. **dxe7 Cxg4** (4. ... Txd1+ 5. Dxd1!) 5. **exd8=D Txd8** 6. **Txd8** et les Blancs ont une Tour de plus.
(BONIN-DJURIC 1986)

317. Il a de l'allure, ce coup gagnant : 1. **... Db5!!** (la Dame s'immole mais ni le Fou ni le Cavalier blancs ne peuvent y toucher à cause de 2. ... Cb3 mat !) 2. **Td2** (ou 2. b4 Cb3+ 3. Fxb3 Txc3+ et tout s'écroule) **Cxc3!!** 3. **Dxc3** (c'est encore mat sur 3. Fxb5 Cb3) **Cb3+** 4. **Rd1 Txc4** etc.
(VETEMAA-SABALOV 1986)

318. La puissance de calcul du champion du monde : 1. **... Dxf3!!** (ce sacrifice de Tour implique l'anticipation de la suite sur neuf coups de profondeur !) 2. **Dxa7 Dh1+** 3. **Rg4 h5+!** 4. **Rf4 Df1+** 5. **Re5 Df5+** 6. **Rd6** (sur 6. Rd4 la poussée 6. ... c2 devient efficace puisqu'après 7. Dc7 De4+! le Roi blanc doit venir sur la colonne c et laisser le pion noir être transformé en Dame) **De6+** 7. **Rc7** (ou 7. Rc5 c2!) **De7+!** 8. **Rb6 Dxa7+!** 9. **Rxa7 c2!** et le pion ne peut être arrêté.
(WINANTS-KASPAROV 1987)

319. A nouveau un coup vraiment surprenant : 1. **... Db7!!** (visant h1 et le mat) 2. **Txe3 Dh1+** 3. **Rg3 Dg1+** 4. **Rh3 Dxe3+** 5. **Rg2** (ou 5. Rh2 Dxf4+ 6. Rg2 Dg4+! 7. Rf2 — 7. Rh1 Cf3! et le mat par 8. ... Dh3 ne peut être paré — Df3+! 8. Rg1 Ce2+ 9. Rh2 Dg3+! 10. Rh1 Dh3 mat) **Df3+!** 6. **Rh2 Dxf4+!** 7. **Rh1**

(7. Rh3 Dg4+ 8. Rh2 Cf3+ 9. Rh1 Dh3 mat) **Dxh4+** 8. **Rg1 Dg4+** 9. **Rf2** (9. Rh1 Cf3!) **Df3+** 10. **Rg1** (10. Re1 De2 mat) **Ce2+** 11. **Rh2 Dg3+** 12. **Rh1 Dh3 mat**.
(Sibilio-Kortchnoï 1987)

320. La Dame blanche veut aller à g5, d'où : 1. **b4!! Dc4** (en effet la prise du pion était punie par 2. Cd5+! puis 3. Dxb4) 2. **Dg5+ Rd6** (guère mieux étaient 2. ... Re8 3. Dxg7 et 2. ... Cf6 3. Dxg7+) 3. **Td1+ Rc7** 4. **Txd7+! Rxd7** 5. **Dxg7+ Rd6** (sur 5. ... Rc8 la Dame capture Tour et Fou noirs avec échec) 6. **Td1+** et la Dame noire devra se sacrifier pour éviter le mat.
(Sax-Pickles 1987)

321. Les « trous » sur le roque, aux cases f3 et h3, s'exploitent rapidement : 1. **... Fxd2!** 2. **Txd2 Tc1+** 3. **Rg2** (forcé car sur le coup normal 3. Td1 les Noirs gagnaient avec 3. ... De6!! 4. Dxe6 Txd1+ 5. Rg2 fxe6) **Df3+** 4. **Rh3 Tg1!** (avec la menace 5. ... Dh5 mat) 6. **Dd5 f5!** 7. **Df7 Dg4 mat**.
(Petursson-Polugaievsky 1987)

322. L'oubli des règles élémentaires du développement se voit encore une fois sanctionné : 1. **Fg6!! Txd6** (après 1. ... fxg6 2. Dc2! les Noirs se voient contraints de céder du matériel par 2. ... Db8 3. Dxg6+ Rd8 4. Fxf6+ gxf6 5. Dxf6+ et 6. Dxh8) 2. **Cxf7!! Txd1** 3. **Cd6+** (échec double !) **Re7** 4. **Cf5 mat**.
(Freeman-Walker 1986)

323. En voulant conquérir de l'espace les Blancs ont complètement oublié la sécurité de leur Roi, et le réveil dut être brutal : 1. **... Cd5!!** 2. **exd5** (les fuites de la Dame n'empêchent pas la suite qui vient maintenant) **Fh4+!** 3. **g3 Dxg3+!!** 4. **hxg3 Fxg3 mat** !
(Hardicsay-Adorjan 1986)

324. Une sorte de manœuvre « en escalier » permet à la Dame blanche d'atteindre le cœur du camp adverse : 1. **Df3! Rb8** (seule façon de parer la menace 2. Txa7+) 2. **Df4+ Ra8** (la fuite en c8 perd à cause de 3. Fxa7 Txa7 4. Db8+, et couvrir l'échec par 2. ... Dc7 ne va pas car 3. Dxc7+ Txc7 — 3. ... Rxc7 laisse le Fou a7 en prise — 4. Fh2!) 3. **De4! Rb8**

4. **Fxa7+! Txa7** 5. **Dxb4+ Ra8** (ou 5. ... Tb7 6. Df8+ Rc7 7. Tc1+ Rb6 8. Dc5+ suivi du mat, ou encore 5... Db7 6. Df8+ Dc8 7. Dxc8+ et 8. Txa7) 6. **Df8+ Rb7** 7. **Txa7+ Rxa7** 8. **De7!** et les Noirs abandonnèrent la lutte car sur 8. **... Db7** 9. **Dxb7+ Rxb7** 10. **g4! hxg4** 11. **h4!** les Blancs font une nouvelle Dame.
(MILES-LJUBOJEVIC 1986)

325. En passe de perdre la Dame puisque 1. ... Dxd4 est contré par 2. Tc7+! et 3. Dxd4, les Noirs utilisent le fantassin oublié pour molester le Roi adverse : 1. **... h3+!!** 2. **Rf3** (après 2. Rxh3 Df1+ 3. Rh4 — 3. Dg2 Df5+! — Fg5+! le Roi blanc se fait mater rapidement, et sur 2. Rf2 ou 2. Rg1 la Dame prend d4 avec échec) **Df1+** 3. **Df2** (ou 3. Ff2 Dg2+ 4. Re2 Dxf2+!! 5. Rxf2 Tg2+ et 6. ... Txb2) **Dd1+** 4. **De2 Txg3+!!** 5. **hxg3 Dxe2+** 6. **Rxe2 h2!** et rien n'arrête le pion.
(KLINGER-ARENCIBIA 1986)

326. Le thème de la « souricière » : 1. **... Cxe5!** 2. **Dxc8** (escomptant 2. ... Txc8 3. Txc8+ Ff8 4. Fxe5 avec deux Tours en échange de la Dame et une bonne position, mais...) **Cc6!** et la Dame blanche est en prison. Elle sera capturée au coup suivant.
(TONOLI-BERG 1986)

327. Les Blancs gagnent la qualité grâce au motif tactique de mat du couloir : 1. **Fb7!!** et le Fou ne peut être pris à cause de 2. **Cxe6!!** (visant le mat sur g7) **fxe6** 3. **Dxe6+ Df7** (3. ... Rh8 ou 3. ... Rf8 sont encore pires) 4. **Txd8+ Txd8** 5. **Txd8+ Ff8** 6. **Dxf7+ Rxf7** 7. **Txb8** et les Blancs gagnent sans problème.
(BERNEI-PETRAN 1986)

328. Au premier coup d'œil les Blancs gagnent puisqu'ils menacent à la fois 1. e8=D mat et 1. Tf8 mat, mais au deuxième ce sont les Noirs : 1. **... Ff3+!!** (permettant l'accès à la case e2 pour la Dame) 2. **Txf3 Txc1+** 3. **Rg2 De2+** 4. **Rg3 Dxf3+** 5. **Rxf3 Tc8** 6. **Rf4 Te8** etc.
(AFEK-AGDESTEIN 1986)

329. Une attaque classique contre un roque : 1. **Fxf6! gxf6** (le plus résistant puisque 1. ... Dxf6 est réfuté par 2. Dh7+

Rf8 3. Cd7+! Fxd7 4. Dh8 mat) 2. **Dh7+ Rf8** 3. **Cg6+!! fxg6** 4. **Dxh6+! Rg8** (4. ... Re7? 5. Dg7 mat) 5. **Dxg6+ Rf8** 6. **Dh6+ Rg8** 7. **Fh7+ Rf7** (7. ... Rh8 revient au même) 8. **Fg6+ Rg8** 9. **Dh7+ Rf8** 10. **Dh8+ Fg8** 11. **Dh6 mat.**
(LAU-HERTNECK 1987)

INDEX*

* Les numéros qui suivent le nom des joueurs sont les numéros des solutions — IIe partie.

N

O

P

Q

R

S

T

V

W

Y

Z

Cet ouvrage a été réalisé par la
SOCIÉTÉ NOUVELLE FIRMIN-DIDOT
Mesnil-sur-l'Estrée
pour le compte des Éditions du Rocher
en août 1997

Éditions du Rocher
28, rue Comte-Félix-Gastaldi
Monaco

Imprimé en France
Dépôt légal : avril 1990
CNE section commerce et industrie Monaco : 19023
N° d'impression : 39379

Éditions du Rocher
28, rue Comte-Félix-Gastaldi
Monaco

Imprimé en France
Dépôt légal : avril 1990
CNE section commerce et industrie Monaco : 19023
N° d'impression : 30419

Tous les combats connaissent un moment privilégié, celui où l'action décisive est menée. En boxe, cela peut être l'uppercut qui envoie l'adversaire au tapis, au tennis c'est le smash qui conclut la montée à la volée. Aux échecs, une partie se décide toujours par un coup gagnant, celui qui crée le déséquilibre irréversible, après lequel la victoire devient évidente.

Ce livre a donc pour but de vous faire chercher et découvrir, à travers plus de 300 parties issues de compétitions modernes, des coups gagnants. Au départ ils sont très simples et la difficulté augmentera au fil de l'ouvrage. Le lecteur, même s'il a l'avantage de savoir qu'il EXISTE un coup gagnant, sera placé dans les mêmes conditions que les joueurs qui y furent confrontés : il ne lui est donc pas indiqué si le coup gagnant consiste à provoquer le mat, emprisonner la dame adverse, capturer une pièce ennemie, ou autres avantages décisifs.

La deuxième partie du livre contient toutes les clés de ces énigmes et, surtout leurs idées génératrices, que nul autre que Nicolas GIFFARD, Maître International, deux fois champion de France, à la fois homme de terrain et pédagogue (auteur de **Les échecs, leçons particulières avec un champion,** Ed. du Rocher, 1984), n'est plus apte à vous révéler dans le détail.

913 665 2 95 F
ISBN 2 268 00943 2





Maquette de la couverture : Robert Bardavid